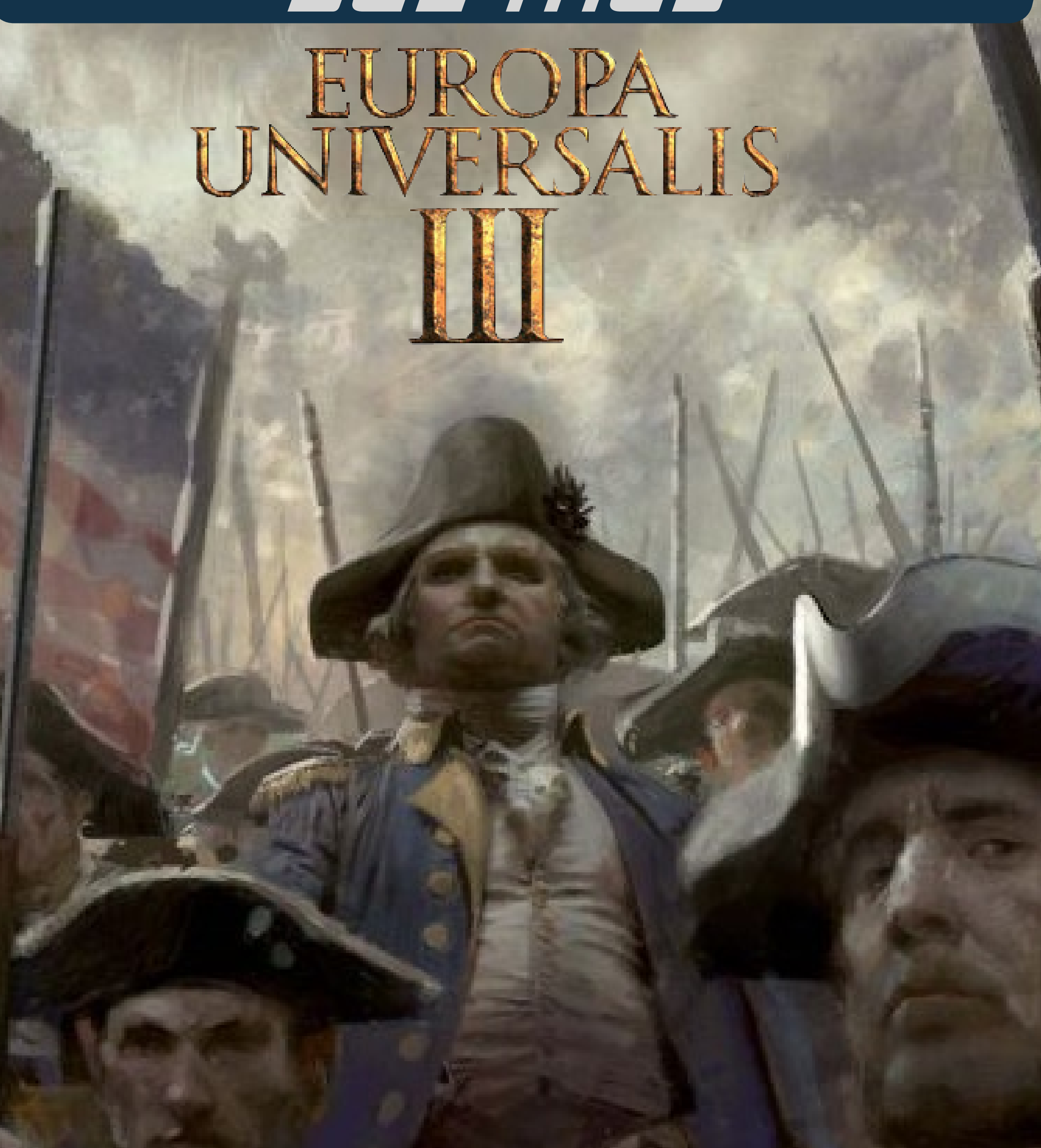

NOTICIAS - ANÁLISIS - ANTICIPOS - INFORMES - OPINIÓN
AÑO 2 - Nº 22
Marzo '07
Argentina............0$
Latinoamerica......0$
Europa..............0€
USA.............0U$S
Resto del mundo..0$
GAMING FA R
www.GAMING-FACTOR.com.ar
TODO LO QUE QUERIAS SABER DE:
S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL
PREVIEWS:
TODA LA INFO SOBRE:
DEAD REEFS; SILENT HUNTER IV; SILVERFALL; TEST DRIVE UNLIMITED; WAR FRONT: TURNING POINT
REVIEWS:
PARA EL DELEITE DE TODOS, REVIEWS DE:
BATTLESTATION MIDWAY; EUROPA UNIVERSALIS III; IL-2 STURMOVIK: 1946; VEGAS; CITY LIFE: WORLD EDITION Y SAM & MAX: EPISODE 3
SOFTWARE: DESTRIPAMOS WINDOWS VISTA - INFORME SOBRE EL MERCADO DE LOS JUEGOS DE PC

JUEGO DEL MES



Europa Universalis III es para todos aquellos que poseen una computadora de gama media-baja -en adelante- y no pueden correr juegos pesados que emulan ejércitos de miles de unidades. Pero por sobretodo, esta orientado a los que aprecian los juegos de estrategia simplemente por ser de estrategia y no por "el que tiene más unidades gana". De gráfica simple aunque interesante, este juego es complicado, atrapante, entretenido y estos sólo son algunos de los adjetivos que mejor lo describen. Sin embargo, todos los que creen que ser un imperio conquistador hay que tener un ejercito enorme y arrasar al mejor estilo Supreme Commander deben abstenerse. Conquistar es más que un gran ejército, son miles de decisiones políticas (donde la fuerza es fundamental aunque no siempre necesaria) y que constantemente determinan nuestra posición y futuro en el viejo continente, es decir, estrategia pura. Quizás la forma más simple de definir a este título es así: Estrategia es su máxima expresión, no apta para cardíacos, impacientes y jugadores en busca de acción y sangre.



INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

EDITORIAL

Bienvenido osado lector, pase y siéntase cómodo. Para su información le comento que, si bien seguimos en vacaciones, de a poco se van apagando. Algunos de nuestros redactores siguen tomándose un merecido receso, pero ya saben que próximamente se les acaba la joda. La razón es que, para cuando ustedes estén leyendo esto, gran cantidad de títulos prometedores estarán saliendo a las góndolas. El fantabuloso Supreme Commander; una nueva entrega del clásico Medal of Honor; el maravilloso titulo que nos deja maniobrar esas temibles máquinas submarinas: Silent Hunter IV Wolves of th Pacific, etc. ¡Al fin tenemos material del cual vale la pena gastar hojas en análisis! Aunque no me gusta desmerecer lo recibido, los productos más destacables del mes pasado fueron el nuevo episodio de Sam & Max y Europa Universalis III (como verán a la izquierda, es el juego del mes). Bastante pobre, diría yo. Sin embargo, no nos quedamos de brazos cruzados y les preparamos dos informes del nuevo Windows Vista: uno acerca de su rendimiento para el uso normal y otro referido a su performance con variados juegos disponibles en el mercado. También les traemos una muy completa nota de opinión acerca de la actual industria de los juegos y su futuro cercano, contando con el impacto que traerán las consolas de nueva generación lanzadas hace escasos meses atrás.
En definitiva, aunque el mercado intente boicotearnos, Gamig Factor: ¡firme junto al gamer!

Alejandro Parisi - Jefe de redacción

STAFF GF

Jefe de redacción
Alejandro Parisi

Corrección
Federico Mendez
Marcos Navarro
Ricardo Beux

Diseño y diagramación
Diego Beltrami
Walter Chacón

Staff Gaming Factor
Santiago Platero
Leandro Dias
Maximiliano Nicoletti
Diego Beltrami
Diego Bortman
Matías Leder
Walter Chacón
Gonzalo Lemme
Daniel Falcón
Roberto Venero

Colaboradores
Martín Petersen Frers
Darío Sardella
Manuel Cajide Maidana
Alejandro Hernández
Federico Arazi
Horacio Silvestri
Mariano Martinez
Juan Gabriel Venditti
Gabo Longhin

Asador
Julian Cantarelli

Contacto
prensa@gaming-factor.com.ar
correo@gaming-factor.com.ar

EL BRUJO A LAS ATARIGÓNDOLAS




The Witcher finalmente consiguió distribuidora en Norte América. Nada más ni nada menos que Atari, que ya había acordado en lanzar la versión europea. Tanto CD Projekt, la empresa encargada de desarrollar este juego basado en los libros de Andrzej Sapkowski (copy-paste FTW), como Atari parecen estar satisfechas con este acuerdo. Vamos a poder deleitarnos con este RPG que promete acción de la buena y una historia del carajo en la primavera del 2007.

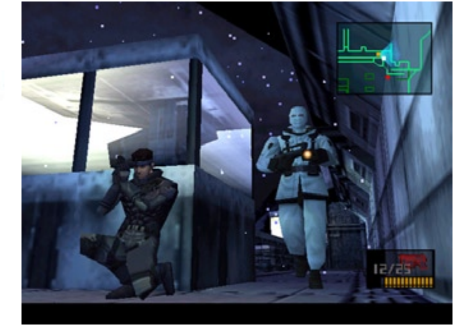
INNOVAR ES POCO REDITUABLE



Parece que a la desarrolladora de títulos conocidos como Lineage no le está yendo tan bien. Estamos hablando de NCSoft, que también publicó diversos MMORPGs como Guild Wars, City of Heroes/ Villains, entre otros. Luego de que decidieron tirarse para un lado más futurista y original con Auto Assault, los fondos de la compañía decrecieron casi la mitad. Auto Assault no tuvo una buena aceptación del público y debido al esfuerzo y gasto en desarro-llarlo y el no recuperar ganancias resultó en un duro golpe bajo a NCSoft. Se espera que Tabula Rasa y Aion, otros dos juegos online a punto de ser publicados este año, mejoren sus finanzas.

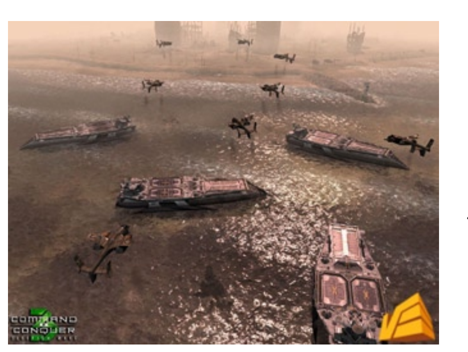
NCSOFT

METAL GEAR: SILVER SCREEN



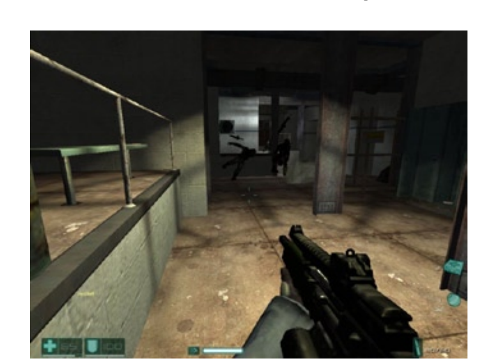

Es completamente indescriptible la alegría que sentimos los fanáticos de Metal Gear Solid, al leer que se CONFIRMÓ la película basada en esta franquicia. Será producida por Sony Pictures Entertainment bajo la atenta mirada del señor Kojima, padre de la saga. Sin saberse mucho del guión, especuladores mencionan la posibilidad de que, o esté basada en el primer título de MGS o sea una historia totalmente original. Sea como sea, este posible peliculón llegaría a las salas en el 2008. Wiiiiii.

C&C3: PELADO PULENTA EDITION




En conjunto con su edición común, C&C 3 tendrá una especial llamada Command & Conquer 3: Tiberium Wars: Kane Edition. Saldrá 10 dólares mas y contendrá un DVD con guías estratégicas, la realización del juego, escenas borradas de la edición normal, wallpapers, nuevos mapas multi-player, skins para las unidades y la lista sigue. Amantes de Command & Conquer darían cualquier cosa por tenerla. O por lo menos eso es lo que piensan en Electronics Arts. Esperemos que el juego, previsto a salir en marzo de este año, esté a la altura de lo que prometen.

PHEAR T3H F.E.A.R... AGAIN




Desde hace tiempo se viene rumoreando que una secuela del aclamado F.E.A.R. viene en camino. Ahora los fans pueden dejar de rumorear ya que la Warner Bros. acaba de anunciarlo oficialmente. El tema es que Vivendi no va a ser el encargado de realizarlo, sino que Monolith tendrá el privilegio, por lo que suponemos un cambio de nombre para este segundo título. Saldría para PC y las consolas de nueva generación.

¡BILLETES, TRANSFORMERS Y AVANCEN!

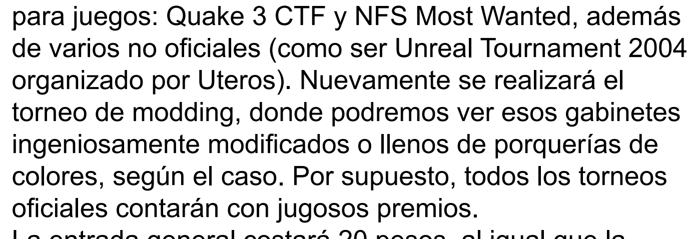
Este invierno sale el esperado juego de Transformers, al mismo tiempo que se estrena la película en el norte. Podremos elegir jugar tanto en el lado de los Autobots como en el de los Decepticons. Los escenarios serán totalmente destruibles y siempre acompañados por efectos visuales que no desentonan. Cada transformer poseerá habilidades y armas únicas así como la opción de transformarse a su contrapartida vehicular. Será desarrollado para PC, las consolas de nueva generación, la PS2, PSP y Nintendo DS.




PARA METAL GEAR DECIDIERON INCLUIR UNA ESCENA LLAMADA "SNAKE IN THE BOX"

MAXIMOLAN 07 ANUNCIADA

El pasto es más verde y el Sol brilla aún más: la próxima Semana Santa vuelve MaximoLAN. Así es, luego de dos años de dolorosa abstinencia, podemos disfrutar nuevamente del mayor encuentro gamer para los usuarios de Pc.
Ahora en un lugar mucho mayor, la diversión y variedad están aseguradas. Para que se den una idea, MaximoLAN 2005 se hizo en un predio de 900 m². En cambio MaximoLAN 2007 se hará en el Pabellón 6 de Costa Salguero, el cual posee una superficie de casi 4000 m²... a eso llamamos nosotros una expansión.
Esto se debe a que además de la LanParty, MaximoLAN 2007 también incluye una exposición con distintos integrantes de renombre, como ser Intel, Gigabyte, Corsair, MSI, Thermaltake, Sapphire, etc.
Por el lado del gaming, hay una capacidad en la LAN de 300 puestos. Hasta el momento se cuenta con dos torneos oficiales para juegos: Quake 3 CTF y NFS Most Wanted, además de varios no oficiales (como ser Unreal Tournament 2004 organizado por Uteros). Nuevamente se realizará el torneo de modding, donde podremos ver esos gabinetes ingeniosamente modificados o llenos de porquerías de colores, según el caso. Por supuesto, todos los torneos oficiales contarán con jugosos premios.





La entrada general costará 20 pesos, al igual que la inscripcion a los torneos. Para el pase al sector de LanParty deberá abonarse 40 mangos, y aquellos que paguen esto, contarán con el beneficio de participar gratuitamente en el torneo de modding. Por último, se realizarán diversas conferencias que todavía no fueron detalladas, pero por lo pronto se sabe que no tendrán costo alguno.
Aquellos osados que vayan, no duden en buscarnos... Gaming Factor campeará en la LAN.

ACTION STATIONS!

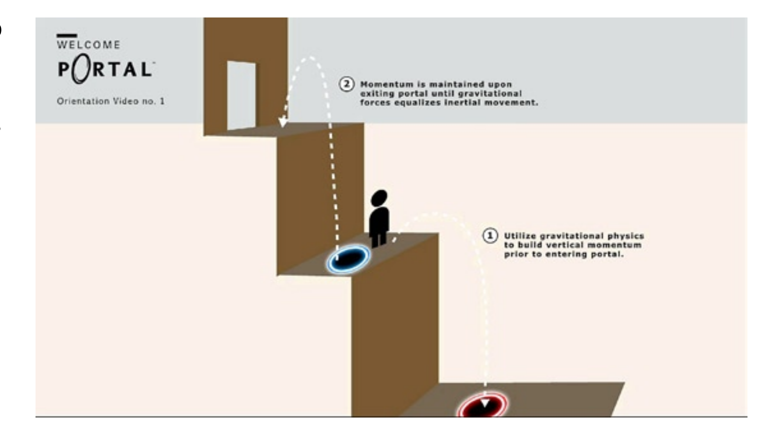
Y con el enorme éxito que está teniendo Battlestar Galactica, era obvio que iban a tratar de sacarle el mejor provecho. En primavera de este año, vamos a poder recrear las misiones de la serie tanto del lado de los humanos como el de los Cylon, online o en las campañas singleplayer. Las batallas espaciales prometen contener el frenetismo y realismo vistos en los capítulos. Será posible manejar diversas naves conocidas y será lanzado tanto para PC como para la Xbox 360 al mismo tiempo.





EPISODIO 2... ¿PAQUETES?

Figurita repetida de Valve. Resulta que el tan esperado episodio 2 del Half-Life 2 será demorado hasta nuestra primavera de este año. ¿Y cual es la excusa que ponen ahora? Están por sacar a la venta dos paquetes que contienen diversos títulos. Por un lado, tenemos la Caja Negra que consiste en el Half-Life 2 Episodio 2, el bizarro Portal y el orientado al multiplayer Team Fortress 2. La Caja Naranja contiene lo mismo que la Negra pero agrega el Half-Life 2 y su primer episodio.
La primera demora fue para mejorar el rendimiento, ahora para recaudar más $$$, ¿cual será la próxima? Hagan sus apuestas.



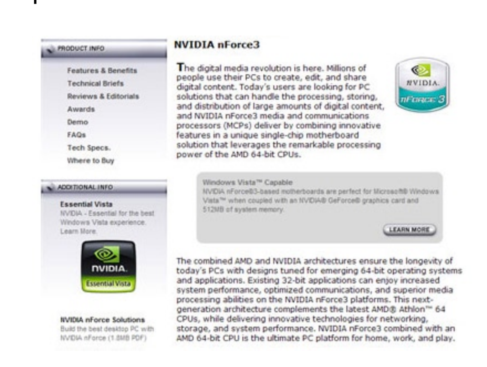
RTS-O-MATIC

Y otro RTS genérico del montón se deja ver. Estamos hablando de Sparta: Ancient Wars, un título que recreará fielmente la historia de los espartanos mediante 3 campañas con las mas de 30 misiones que tendrá. Batallas épicas y gráficos muy lindos nos esperan en un título que promete darnos mas de lo mismo en el mes de marzo.



VISTA + NFORCE3 = ERROR

NVIDIA hace no mucho tiempo atrás publicaba en su página que su chipset nForce3 iba a contar con soporte para Windows Vista, pero parece que se arrepintieron y simplemente lo borraron, un caso típico de "aca no paso nada".
Lo cierto es que aquellas personas cuyas placas madre cuenten con este chipset, tengan instalado Windows Vista y tengan una tarjeta de video AGP de ATI, recibirán un error código 43 al instalar el controlador de esta ultima, conocido como Catalyst. A causa de esto la aceleración 3D no podrá habilitarse.
Por otra parte AMD informó que VIA y SiS tuvieron ese mismo problema, pero que ellos lo solucionaron, algo que no está en los planes de NVIDIA ya que ratificaron que el chipset nForce3 no cuenta con el certificado para Windows Vista.



WHQL PARA ATI Y NVIDIA

Este mes pasado ATI lanzó dos nuevos controladores para sus tarjetas de video.
La novedad fue el primero de ellos, el Catalyst 7.1, la primera versión final del controlador que logro obtener el sello WHQL otorgado por Microsoft para su nuevo sistema operativo Windows Vista.
A fin de mes vio la luz la versión 7.2, que según ellos mismos presenta mejoras en cuanto a su rendimiento, su estabilidad y reduce el uso de recursos del sistema.
NVIDIA por su parte obtuvo el reconocimiento de Microsoft por medio de su ForceWare versión 100.65.
El certificado es para la serie GeForce 6, 7 y 8800.
Esta nueva versión de controlador cuenta con soporte para una configuración SLI para la serie 8800, aunque aún en beta. También ofrece soporte DirectX 9 y OpenGL para la serie 6, 7 y 8.
En cuanto a la serie 8800, ofrece soporte DirectX 10, y DirectX 9 y OpenGL en una configuración SLI.

FECHAS DE SALIDA

911: First Responders	01/04/2007
Age of Conan: Hyborian Adventures	30/10/2007
ArmA: Combat Operations	01/05/2007
Battlefield 2142: Northern Strike	Q2 2007
Battlestar Galactica	Q4 2007
Blazing Angels: Secret Missions	Mar 29, 2007
Brothers In Arms Hell's Highway	Q4 2007
Carol Vorderman's Sudoku	12/03/2007
Clive Barker's Jericho	Q4 2007
Collapse	Q4 2007
Command & Conquer 3 Tiberium Wars	Mar 26, 2007
Crazy Machines 1.5	March 2007
CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	02/05/2007
Dead Reefs	Jun 5, 2007
Delaware St. John: The Seacliff Tragedy	Q1 2007
DIRT: Colin McRae Off-Road	Q2 2007
Driver: Parallel Lines	20/03/2007
Empire Earth III	Q4 2007
Frontline: Fields of Thunder	Mar 23, 2007
Genesis Rising: The Universal Crusade	20/03/2007
Gods & Heroes: Rome Rising	01/06/2007
Great Invasions	Mar 6, 2007
Halo 2	08/05/2007
Hans Christian Andersen: The Ugly Prince Duckling	13/03/2007
Hard to be a God	Q1 2007
Infernal	05/08/2007
Left 4 Dead	Q2 2007
Loki	Q2 2007
Made Man	19/03/2007
Model Train 3D	10/04/2007
Monster Madness: Battle for Suburbia	08/03/2007
Pacific Storm: Allies	Q2 2007
Penumbra: Overture	01/05/2007
Postal III	Q1 2008
Resident Evil 4	June 2007
Runaway: The Dream of the Turtle	12/03/2007
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	20/03/2007
Sacred 2: Fallen Angel	Q1 2008
Savage 2: A Tortured Soul	Q1 2007
Shadowrun	Jun 1, 2007
Space Force 2	Q1 2007

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

FICHA TÉCNICA
- Fecha de salida: 20 de marzo del 2007
- Demo: Si, 1.5 GB
- Género: Action RPG
- Compañía: Monte Cristo
- Distribución: Atari

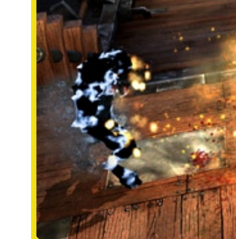
SILVERFALL

POR Walter Chacón

HARRY POTTER VS MCGYVER

El mundo, pese a tener esos muertos vivos que rompen cosas sin ningún motivo, era un hermoso lugar lleno de paz. Humanos, elfos, globins y trolls vivían sin luchar por cosas estúpidas como el hecho de que son razas completamente diferentes (me huele a mensaje contra la discriminación). La magia era algo común y corriente -como en todo mundo que incluya elfos-, que facilitaba la vida de muchas personas quienes suponían imposible vivir sin ella. Pero algo pasó: el orden puesto por la magia se sintió amenazada por la nueva tecnología a vapor que desarrollaron los goblins. Inmediatamente los hechiceros y muchas personas se juntaron para boicotear la nueva tecnología, al igual que muchas otras personas se unieron para protegerla. Es entonces cuando se rompe la paz, los partidos de izquierda y derecha se forman y personajes que se creen Marx escriben libros sobre lo puto que son los del otro bando. Entonces, si bien las cuatro razas pueden ir en contra de la discriminación, son presas de las agrupaciones políticas y las boludeces que eso conlleva. Claro está que gente como yo permanece neutra al asunto porque a) creemos que la paz se forma cuando se pudran; o b) porque realmente nos chupa un huevo mientras no nos pase nada.





SIGANMÉ, NO LOS VOY A DEFRAUDAR

La ciudad donde vivimos le da nombre al juego y no digo hermoso porque la hacen mierda increíblemente al principio del juego por un piquete muerto viviente. Nosotros, de cagones que somos, nos ocultamos por ahí, viendo con el amanecer nuestros sueños y nuestras PC saqueadas. Con otros sobrevivientes NOS ponemos de acuerdo en reconstruir la ciudad y por eso iremos SOLOS de paseo por el mundo a matar cuanto bicho nos encontremos, influenciar a cuanta gente podamos y hacer que los supuestos hippies se dignen de una vez a dejar de romper las pelotas. Mientras más sangre sea derramada, mejor -siempre y cuando no sea la nuestra-.

Mataremos, mejoraremos y aprenderemos habilidades, que están divididas en tres partes. La primera y más común es de la clase fighter: pegar, tirar flechas, tener más agilidad, etc. Lo aburrido de siempre, a menos que vayamos mano a mano de guapo que somos. Esta clase no representa alineación política, a diferencia de las otras dos.

COMPROMISO POR EL CAMBIO

Los goblins vanguardistas (¿?) dijeron "la magia es para maricas, lo que está de moda ahora es ir con dos chumbos en la mano y encajarle headshots a todos" y les doy la razón. Las habilidades que aprenderemos si tiramos para el lado tecnológico incluyen todas las preciosuras que nos mostró Ash en "El ejército de las tinieblas". Nuestras capacidades irán desde la fabricación de armamento que involucra pólvora hasta la invención de partes mecánicas para remplazar las de nuestro cuerpo. Serían una especie de implantes pero más dolorosos. Por ejemplo, nos sacamos el brazo (seguro que aparece como un ítem equipado) y colocamos en su lugar un brazo robótico que otorga un bonus de precisión con las armas a distancia.



FRENTE POR LA VICTORIA

Los magos son unos viejos gagás tercos de mierda que tienen miedo al humito que salen de las chimeneas, o sabios que pueden predecir que todos esos inventos llegarán algún día a descubrimientos como la bomba atómica. Aun así, no se dan cuenta que del mismo modo la magia puede llevar a la destrucción del mundo también. ¿Nunca invocaron un infernal en una ciudad newbie de World of Warcraft? Hipócritas. Los adictos a la pipa estos tienen hechizos arcanos, elementales y oscuros. Llegado cierto punto pasarían a invocar animales -como cobayos- o transformarse en ellos (manejar un cobayo sería groso).

Un punto a destacar es que al poner una skill de un árbol de habilidad, instantáneamente pasa a darle bonuses a todas las skills que salgan después de ellas. Nada de poner un punto en los pre-requisitos y después todo a una habilidad básica hasta llegar al nivel 80 donde por fin destrabamos el polvo de diamante; acá se pueden poner varias que todo va a dar beneficio a las más grosas.

QUE SE VAYAN TODOS

Los gráficos van a gustar. Punto.

PARTIDO SOCIALISTA AUTÉNTICO

Para ser un Action RPG presenta cosas que tendría un RPG común, como la posibilidad de modificar la historia con nuestras decisiones, un mundo muy abierto por explorar y la posibilidad de llevar compañeros en la aventura con los que podremos relacionarnos, aumentando nuestro nivel de confianza y al mismo tiempo mejorando sus habilidades. Esto es porque uno no pelea igual de bien estando junto a un tipo que conoció hace dos minutos que con una mina que se quiere voltear. En la aventura en total podremos llegar a tener siete compañeros, pero solo podremos ir acompañados por uno a la vez… Lo cual es MUY estúpido. Aun así tenemos el multiplayer que tiene Deathmatch (bleh) y Cooperativo (w00t).



¡VAMOS MENEM!

¿Qué me queda decir? Que hay un demo que pesa 1.5 gb y ya pueden descargar de Internet, cosa que no hice al escribir la nota porque me cortaron la conexión al llegar a 50% y soy muy pajero como para instalar un administrador de descarga. El juego sale el 10 de marzo, así que apúrense que no falta mucho para las elecciones.





Ficha Técnica
•Fecha de salida: 13 de Marzo del 2007
•Demo: No disponible
•Género: Simulacion
•Compañía: Ubisoft Romania
•Distribución: Ubisoft

Silent Hunter: Wolves of the Pacific

Nada que haya escrito Lothar-Günther Buchheim

POR Maximiliano Nicoletti

Silent Hunter es una serie de simuladores de submarinos que vio la luz en el año 1996, con una versión para el sistema operativo DOS. Comparar semejante reliquia con la cuarta entrega de la saga, lista para salir en otoño de este año, sería un hecho irrisorio. Si están diciendo que no en este momento, comparen lo que acabo de decir con el subtítulo que tiene esta nota. Gracias por darme la razón - no era tan difícil, ¿no?



Arm torpedoes... fire!

Silent Hunter III introdujo al sistema de simulación un estilo de campaña dinámica que no había sido vista hasta el momento en otro juego. Este estilo de campaña dinámica le permitía al jugador ubicarse en un punto del Océano Atlántico, y que el resto del mundo a su alrededor continuara en movimiento. Es decir, el juego no modificaba al jugador, sino que se modificaba a sí mismo, mientras que el jugador era capaz de modificar el juego al elegir sus propios objetivos y rumbos por sobre el mapa. Esta opción le daba a la campaña principal una enorme rejugabilidad, haciendo que cada vez que iniciara una nueva campaña, los sucesos se fueran dando de una manera diferente. Todo ese rejunte de palabras se traduce en que, una vez que estábamos dentro de nuestro submarino, las flotas, barcos y barcazas -tanto aliadas como enemigas- seguían haciendo su vida, y nosotros sólo teníamos que dirigir nuestra nave hacia los confines del océano, eligiendo nuestros objetivos a placer. Gráficamente, Silent Hunter III era una maravilla, un amor. El agua, lo que más destaca en un juego de submarinos, era preciosa, los modelos de barcos y submarinos eran impecables. No había muchas cosas para negarse a esa entrega, y si sos fanático de los simuladores, tenés menos razones aún para negarte a Silent Hunter IV: Wolves of the Pacific.

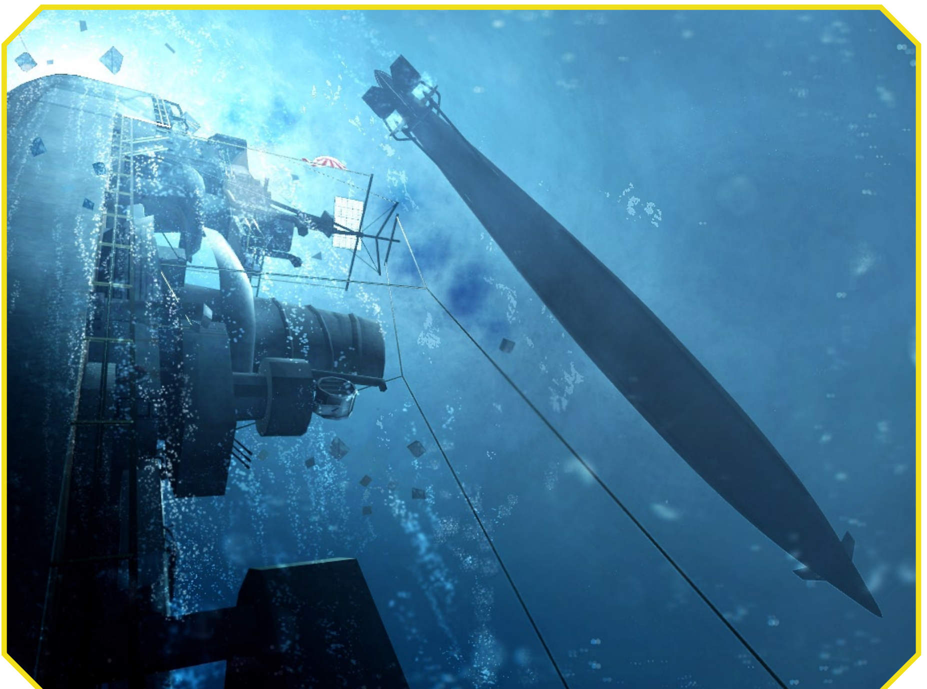


La casa de Oktubre, el rojo

Todo lo que tenía Silent Hunter III con la Kriegsmarine Nazi, nos lo trae esta entrega con el escenario del Pacífico entre Aliados y japoneses. La campaña principal cubrirá, como en el anterior, la gran mayoría de la extensión de la segunda gran guerra, y nos será asignado un submarino con una tripulación generada aleatoriamente, con todo listo para hacernos a las profundidades que harían un 70% de lo que sería la billetera de Jacques Cousteau. Cuando decimos "todo", significa todo, es decir, la campañan dinámica, en la que nos es posible ver los cambios en el Océano con el paso del tiempo, lo que, como ya destaqué, le da a SHVI una mayor rejugabilidad. A su vez, si empezamos a dominar el manejo de nuestro submarino y su tripulación, la dificultad del juego irá en aumento, y recibiremos de esa forma misiones más complejas, aumentando así el realismo de la partida. A su vez, si no somos tan fanáticos del realismo y la compleja simulación que puede llegar a desarrollarse en el juego, tenemos la posibilidad de rebajar la dificultad, haciendo así el control de nuestro submarino un mero point & click. Pero con qué efectos de agua, querido.







El título anterior fue un pésimo chiste sobre comunistas

Para sumar otro punto al factor realismo, nuestra tripulación podrá ser acomodada en diferentes sectores del submarino, dándoles turnos y tareas específicas, haciendo de esto una ayuda en el combate marítimo, y un mejor desempeño de nuestro bote. Cada marinero tiene sus habilidades predominantes, y utilizarlas al máximo en los lugares debidos va a lograr que nuestro submarino reciba el mejor de los cuidados.
Otro factor realismo estará presente en las batallas navales, que pueden tener un millón de variantes, dependiendo de lo que sea a lo que nos enfrentemos, de cómo organicemos nuestro submarino, de cuántas naves tengamos que enfrentar, etc. Las posibilidades son infinitas y las estrategias millares.

¿Qué esperaban? ¿A Kruschev bailando la macarena?

Contrariamente a su predecesor, esta entrega de Silent Hunter agrega la posibilidad de encontrar sobrevivientes de embarcaciones y vuelos, tanto aliados como enemigos, ya sea nadando o en botes salvavidas, seremos capaces de ver marinos rogando por sus vidas. Es incierto lo que le deparará el juego a estos pequeños modelitos, ya que pocos detalles más se han dado con respecto a esta adición. Por otro lado, continuando con el apartado de los cambios, la campaña ya no va a contar solamente con misiones en las que tenemos que ir del punto A al punto B, permanecer en el punto B por unas cuantas horas, reventar lo que aparezca e irnos como vinimos, sino que ahora estaremos encargados de alguna que otra misión especial, como reconocimiento, rescate de pilotos y salva-vidas, entre otras.
Por el lado multiplayer, una nueva opción de batalla en la que un jugador toma control sobre un convoy mientras el otro toma control de un submarino fue anunciada, pero, como anteriormente, son pocos los detalles que llegan hasta nosotros acerca de esta modalidad.
Para ir dándole un cierre a este revuelo de palabras sin sentido, la última ampliación que recibe SHIV con respecto a su predecesor es una calidad gráfica mucho más cinemática, que busca atraer a un grupo muchísimo mayor de jugadores nuevos, ya sea de simplistas como de jugadores realmente hardcore. Algunos de los avances gráficos incluyen el mejoramiento de modelos de personajes, cambios en los efectos de agua, efectos de humo mejorados, mejoras en la imagen de terrenos, y otras tantas cosas que darán la impresión de un mundo mucho más vivo alrededor de la quietud del mar profundo.



Ah, y si todavía están tratando de adivinar si el subtítulo es un chiste... Busquen en Wikipedia, vagos de mierda.



FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: 5 de junio de 2007
•Demo: No disponible
•Género: Aventura
•Compañía: Streko-Graphics
•Distribución: DreamCatcher

DEAD REEFS

POR Roberto Venero

THE SECRET OF ZOMBIE ISLAND

Cientos de años atrás, cerca de Inglaterra, existía una mísera isla que solía pasar desapercibida para los capitanes de barco. Aunque este no siempre fue el caso. De cuando en cuando, unos desprevenidos comerciantes se acercaban lo suficiente como para que los piratas que moraban en el lugar los invadieran, les robaran sus posesiones, navíos y, eventualmente, los matasen a sangre fría.
Era una época en la que todos la pasaban a lo grande (excepto los pobres infelices que pasaban a "mejor vida", claro está), hasta que un día un barco imponente y peculiar atracó en esa isla. Sin saber a quiénes se enfrentaban, los bandidos liquidaron a sus tripulantes, que no eran otros que monjes que cargaban con una reliquia maligna. A partir de ese momento, una maldición cayó sobre la isla, tornando a los piratas en muertos vivos. De ahí en adelante, cada nueve años, uno de esa isla debía morir a manos de los restantes.
Llega el siglo XVIII y un habitante decide matar a alguien de gran importancia, violando así la regla de los nueve años. El caos recae en Inglaterra, ya que se sospecha que la maldición haya desaparecido y los bandidos vuelvan a saquear.
Y una cosa es segura en el país inglés: no pueden permitir que este asunto los moleste, con la cantidad de sucesos políticos y económicos que se dan en esa época. Es por eso que deciden optar por una solución, la cual consta de 1 (un) hombre y 1 (un) bote. Barato les salió.





PLATICANDO CON ZOMBIES

Y bajo la tutela del Barón de Inglaterra (que ni loco viene con nosotros, obviamente), nos toca a nosotros, el boludo de turno, ir a esta isla maldita y hacer que los zombies-fantasmas se dejen de joder con los vivos. ¿Y qué mejor forma de hacer eso que con una antorcha en una mano, un machete en la otra y empezar a cortar cabezas? Bueno, resulta que Streko-Graphics, los diseñadores de este juego, tiene una solución más efectiva a este problema: hablando. Sí, así como lo leen - habrá muchísimo diálogo con los habitantes del lugar e intentaremos persuadirlos para intentar extraer de ellos toda la información posible.

Imagínense que somos una especie de detective y tenemos que encontrar al culpable de lo sucedido. Recorreremos gran parte de la isla, usando nuestro mapa y buscando pistas que develen el misterio.

AURA

Ese es el nombre de la otra saga que Streko-Graphics está desarrollando paralelamente a Dead Reefs. El primer Aura, titulado "Fate of the Ages" y lanzado en 2004, no fue muy bien recibido, debido a que copiaba demasiado el estilo de juego del Myst 3, los puzzles eran demasiado ilógicos y complicados, y el juego en sí no era visualmente agradable. La secuela del mismo, "The Sacred Rings", saldrá a la venta el 13 de marzo, y para la misma prometen arreglar los errores que tuvieron con su entrega anterior.



Tendremos que conocer a fondo a los más de 15 fantasmines, interrogarlos y, por qué no, chantajearlos. Tarde o temprano, estos seres de ultratumba (ya me estoy quedando sin sinónimos, dicho sea de paso) empezarán a sospechar los unos de los otros y es ahí donde comienza la parte grosa del juego. En algunos casos será nuestro deber respaldar o acusar a un sospechoso. Para estar seguros de lo que haremos, es necesario encontrar pruebas, hacer anotaciones e interactuar con el entorno, mediante una vista en tercera persona y usando los controles del teclado (point & click se asustó y no vino) para movernos.

¿QUIÉN DIJO QUE LOS ZOMBIES SON BELLOS?

Mucho no se puede esperar en el aspecto gráfico de una desarrolladora que nació hace 6 años y solo creó un par de juegos bastante desconocidos. Si buscan algo completamente realista, lleno de efectos de iluminación y shaders, acá no van a encontrar nada de eso. La ventaja que tiene esto es que cualquier computadora low-end podría correrlo sin demasiados dramas.
Lo que no nos dan de gráficos nos dan de sonidos y ambientación. Aunque no sea un juego de horror y no estaremos a los saltos, los entornos serán bien sombríos y decrépitos, dignos de una aventura de suspenso y misterio.



ARRR, MARINEROS, ARRR.

Dead Reefs está siendo producido por una compañía canadiense especializada, específicamente, en juegos de aventura, pero que carece de un buen número antecedentes que la respalden y digan que es buena en lo que hace.
El 5 de junio de este año será lanzado, exclusivamente para PC. Les resta esperar la review de la confiable Gaming Factor, próximamente en tu quiosco favorito (?), para ver si valió la pena la espera.
No nos queda más que aguardar y confiar en que, de una buena vez, saquen un juego de aventuras como la gente.

Ficha técnica
•Fecha de salida: 13 de Febrero del 2007
•Demo: No disponible
•Género: Carreras
•Compañía: Atari Corporation
•Distribución: Eden Studios

Test Drive Unlimited

POR Juan Gabriel Venditti

Bujías y tuercas, la nueva moda en Hawaii

Luego de su paso por Xbox 360, la última versión de la saga Test Drive hace su presentación en PC. A la isla de Oahu deberemos de ir...

Últimamente las grandes franquicias no son justamente las que abundan, pero si hay algo que podamos remarcar de esta en particular, es su aparición allá por 1987, donde el primer Test Drive veía la luz en un disco de 5 y ¼. Sí, como leyeron.
Es obvio que, más allá de haber prevalecido tanto tiempo entre nosotros, esta saga cuenta con versiones excelentes, muy buenas, y no tan buenas. Veremos si las primeras impresiones de la nueva versión denominada “Unlimited” logran sacarnos alguna sonrisa.

“De vacaciones en Hawaii”

Por empezar, sólo comentar que en el juego final nos esperan más de 1000 millas por recorrer, con paisajes hermosos, ya sea entre montañas o incluso junto a la orilla del mar. Es un buen punto para destacar, ya que nos llevará bastante tiempito descubrir el mapa en su totalidad.
Con nuestro primer dinero en mano, lo que podremos hacer es comprar una casa y un coche. Las casas actuarán de nexos desde los que podremos realizar determinadas actividades y acceder a opciones especiales de compra-venta, por ejemplo, además de proporcionar un garaje (al estilo Grand Theft Auto) en el que almacenar nuestros vehículos, ya sean motos o coches. A mayor cantidad de dinero, mayor la casa y mejor el coche, obviamente. Para conseguir dinero se nos presentarán, a medida que vayamos avanzando en el título, diferentes retos secundarios, ya sea llegar en determinado tiempo a “X” lugar, o llevar a alguien a destino antes de que el reloj nos diga “basta”. Si bien son alternativas un tanto repetitivas, sin dudas habrá que hacerlas si queremos ser los reyes de Hawaii.



“Picadas, retos y algo más”

Los verdaderos objetivos serán retar a coches que deambulen por la calle, y así poder ir sacando más vehículos, desbloquear más mini-misiones, y por supuesto, retos.
Lo jugoso y lo que realmente uno espera es el juego online; según comentaba Atari, cada jugador desde cualquier lugar del mundo podrá recorrer la isla por donde quiera y ver a otros oponentes humanos hacer lo mismo. Seguramente será divertido correr alguna picada, desafiar a poderosos autos y establecer el premio, la distancia a recorrer y otras variables. Todo esto de forma bastante fácil y sin complicaciones para el jugador medio. La única verdadera contra es que, por el momento, parece que sólo un grupo limitado de autos se podrá ver en pantalla al mismo tiempo. Desde acá calculamos que se debe a una limitación parcial de hardware. Igualmente, les comento que Atari tiene pensado implementar “clanes” para hacer que la reunión con los amigos sea más sencilla - participar en carreras de unos contra otros e incluso retar a clanes rivales.
Habrá que ver el comportamiento online del juego y de qué modo se centralizarán los servidores, pero pinta groso.
Si lo que ustedes buscaban era simulación, bueno... vayan buscando algún Gran Turismo. Test Drive nunca se caracterizó por ser un simulador puro y duro: si bien los coches siempre se comportaron (en todas las versiones) muy bien, esta nueva versión no dispondrá de daño físico en tiempo real, pero nuestro manejo sí repercutirá en su funcionamiento. En total, habrá 90 autos para desbloquear y conducir por la isla de Hawaii, desde coches no tan importantes a grandes marcas de renombre como Aston Martin y derivados. Desde mi punto de vista me deja un sabor a poco, no sé si ya estaré viejo pero me habría gustado un número un poco más agresivo, por lo menos arriba de 100 seguro.

“Lindos espejitos de colores”

El aspecto gráfico (por ahora) se muestra espectacular, con grandes modelados y una velocidad realmente muy alcanzada. De todas maneras, el punto de inflexión se verá cuando el motor del juego tenga que mostrar todos los autos en pantalla, ya sea en el modo single player y, sobre todo, en el online.
No los voy a aburrir con el tema de la música. En este sentido es lo mismo de siempre: motores de autos que se escuchan por doquier, y alguna que otra melodía, pero nada más.
Como siempre y desde acá, lo esperamos ansiosos. El 13 de febrero se develará si Test Drive Unlimited logra brillar en PC, como lo hizo en 360 (bueno, tampoco para tanto, es un muy buen juego en la consola de Microsoft, pero no es sobresaliente).
Hasta entonces, seguiremos cruzando los dedos...

Ficha técnica
•Fecha de salida: 22 de Enero del 2007
•Demo: Si
•Género: RTS
•Compañía: 10Tacle
•Distribución: CDV

War Front: Turning Point

POR Gonzalo Lemme

Un híbrido nacido de la falta de ideas

Seguramente cuando lean esto, se enteren de que este juego ya fue lanzado y que quizás es un gran título. Sin embargo, me parece que la falta de ideas genera juegos con ideas repetidas o con un mismo “motivo”.

En este caso es el típico “que hubiese pasado si…” que, sumado a mezclemos dos géneros (RTS+FPS) dan un híbrido que promete.

Una pequeña revisión a los hechos antes de empezar

Otro juego en 1945, es cierto, pero esta vez los hechos son distintos, el Führer fue asesinado hace poco, y la gran Alemania esta venciendo en casi todos sus flancos. A todo esto, debemos optar por el Eje o los Aliados y tras esto cumplir una gran campaña con el -obvio- objetivo de ganar la guerra. Sin embargo, a este detalle histórico el armamento y los vehículos están fuera de época. ¿Cuán fuera de época? Calculemos unos doscientos años adelante.

Volviendo un poco a las características principales del juego, el género de este título es RTS pero tiene un agregado FPS que, o está de más o va a marcar una tendencia. El sistema funciona de la siguiente manera: tenemos la típica vista aérea de un RTS, pero en cualquier momento, podemos agarrar a un soldadito y jugar en modo FPS.



Tendremos, a su vez, un héroe. Un militar alemán o norteamericano -dependiendo del bando elegido- que nos ayudarán, no sólo porque nos brindan mejoras en nuestras unidades (llámese +10% de daño a los ataques de alguna unidad o algunos boosts similares) sino porque además funcionan como guías. Guías en todo sentido de la palabra, tanto como espías, o nos avisan qué situación nos beneficiará o nos perjudicará. Otro detalle, y no muy menor. Nuestras estadísticas nos dan medallas, y nosotros les otorgamos medallas a nuestros héroes; cuantas más medallas, mejor nuestro héroe y, por lo tanto, se torna un ejemplo para nuestras tropas, quienes se convierten en mejoras tropas. Entonces, mejores estadísticas equivale a unidades más eficientes.



El típico “cuanto más grande, mejor”

Esta es una actitud que realmente me molesta en TODOS los juegos, la frase asquerosa que lo que importa es la cantidad y no la calidad. Mapas kilométricos con 20 millones de unidades simultáneas es lo más realista que se puede pedir, pero haciendo esto se pierden cientos y cientos de detalles que a la larga molestan, pero es cuestión de acostumbrarse al hecho (que personalmente creo) de que clásicos van a haber cada vez menos.

Algunos datos y una breve conclusión

Cuando estén leyendo esta nota, se le estará probablemente asignando a otro redactor este juego, y quizás lo encuentre equilibrado y hasta lo halle espectacular. Sinceramente creo que los juegos deben ser entretenidos y buscar un equilibrio entre gráfica, jugabilidad, etc. Entiendo a su vez que demasiadas exigencias gráficas elevan las ventas de hardware y es una estrategia válida, pero me da asco. Sin embargo, a este título le tengo algo de fe debido a que -no importa si es por desesperación, por faltas de ideas o cualquier otro motivo- en algo innovan.

Test Drive esta diseñado especialmente para gente con cuello torcido como se ve en la screenshot



Genero: FPS
Compañia: GSQ Game World
Distribucion: THQ
Autor: Leandro Dias

Dentro del mundo de los videojuegos hay casos muy extraños de titulos cuyas fechas de salida fueron postergadas por años. El caso mas conocido es, sin duda, el de Duke Nukem Forever, que ya lleva unos diez añitos en desarrollo, y que a esta altura muy pocos todavia tienen la esperanza de poder jugarlo algun dia. De mas esta decir que existen casos en donde algunos juegos fueron cancelados definitivamente a pesar de haber sido anunciados con bombos y platillos a su debido momento. Entre ellos podemos mencionar los prometedores Loose Cannon o Sid Meier's Dinosaurs. Tambien hubo casos en los que finalmente salieron al mercado aquellos tan demorados titulos y terminaron ocupando un lugar privilegiado en nuestras vitrinas, aunque lamentablemente no siempre sucede eso. Messiah o Sid Meier's Pirates! son dos claros ejemplos de que cuando los desarrolladores se toman su tiempo (a.k.a. varios años) pueden lograr resultados mas que interesantes.

Hasta hace poco parecía que S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, aquel revolucionario FPS anunciado hace ya varios años, había quedado en el camino. Sin embargo, en la pasada –y ya difunta– E3, pudimos observar que el título no sólo sigue en pie sino que tiene un considerable pontencial. Obviamente el tiempo no viene sólo, y lo que en su momento nos dejó con la boca abierta ahora es apenas un condimento más en el producto final. Recordemos que desde 2001, año en que este juego fue anunciado, hasta el día de hoy pasaron monstruos tales como Half-Life 2 o F.E.A.R., por sólo nombrar un par. Sin embargo, S.T.A.L.K.E.R. cuenta con detalles más que interesantes que pueden hacer que se convierta en uno de los primeros clásicos de este 2007 que recién comienza.

MONTY BURNS STRIKES BACK!

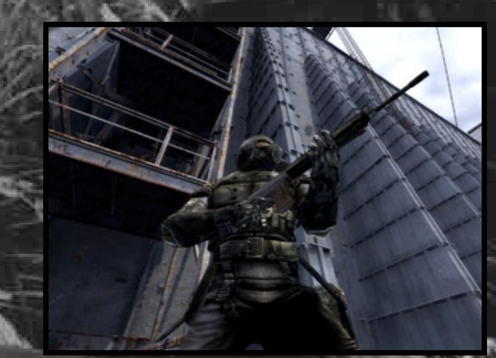
Ya el título nos da una idea del lugar en donde transcurrirá la totalidad de la historia. Todos, a menos que hayan vivido en una burbuja durante los últimos veinte años, estarán al tanto de que el accidente que tuvo lugar en Chernobyl el día 26 de abril de 1986 produjo el desastre nuclear más grave de toda la historia. Aún hoy en día varios países de la ex Unión Soviética sufren las consecuencias de dicho siniestro. S.T.A.L.K.E.R nos plantea un futuro en el que se produce otra catástrofe nuclear



a mayor escala, también en Chernobyl, pero con consecuencias hasta ese momento inciertas. La zona obviamente fue aislada pero nadie tuvo el valor de acercarse a investigar. Hasta ahora. Nosotros tendremos que ponernos en la piel de una especie de mercenario políticamente correcto que ingresa a la zona con el objetivo de, además de explorar el área, encontrar elementos que puedan ser considerados valiosos en el mercado. Pero no estaremos solos, porque muchas otras personas estarán realizando nuestro trabajo. Esto puede convertirse en un gran beneficio si sabemos comportarnos. Al ser un lugar desconocido, nadie querrá estar solo, por lo que se formarán diferentes grupos para llevar a cabo la exploración de la zona. Por supuesto, nuestro personaje podrá integrar uno de esos bandos. Pero ojo: al haber varios grupos, surgirán rivalidades, como si del hampa se tratase. Entonces no será extraño que se desaten sangrientos combates en determinados momentos.



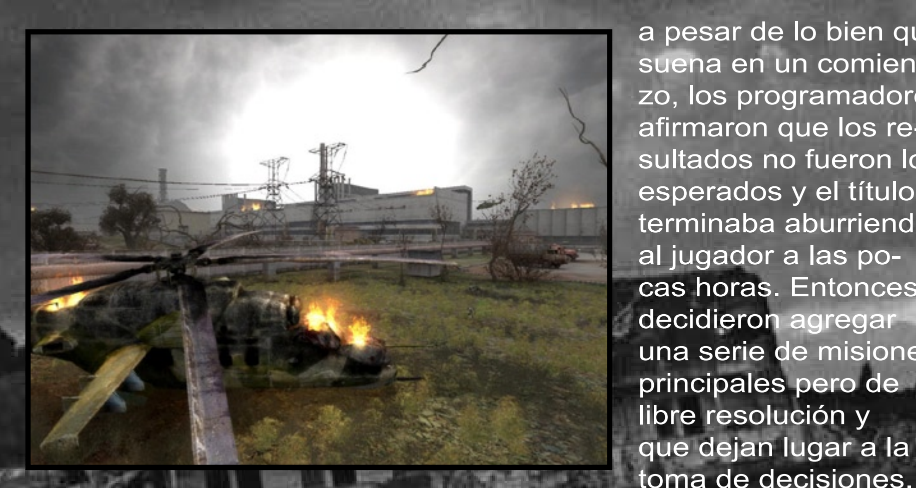
Pero a pesar de que para sobrevivir será necesario eliminar a otros seres humanos, estos no representarán la mayor amenaza. Si tenemos en cuenta que la primera catástrofe aún hoy en día sigue produciendo diversos problemas de salud a los habitantes de la zona, no sería nada extraño que una segunda dé lugar a efectos atroces. Por ello, nuestros enemigos no serán solamente personas similares a nosotros, sino también extraños monstruos que sólo Lovecraft podría





Nada mejor que un editor

Para que la experiencia multiplayer sea lo más duradera posible, los muchachos de GSQ Game World han incluído un completo editor de niveles. Las mejores creaciones serán subidas a la página oficial y podrán ser descargadas libremente.
También se comenta que se implementará un sistema de rankings por países y una liga mundial. No se sorprendan si S.T.A.L.K.E.R. termina convirtiéndose en el nuevo Counter-Strike.



imaginar. Estos tienen distintas formas, todas igual de espantosas y terroríficas. Además, la radiación les ha otorgado distintas habilidades que nos obligarán a tener mucho cuidado con ellos si lo que queremos es salir vivos.

Soy tu aventura

El aspecto que más nos llamó la atención en su momento es la absoluta libertad de que dispondremos en todo momento de la aventura. Todas las locaciones estarán disponibles para ser recorridas sin tiempos de carga y sin restricciones, de forma similar a la vista en la saga The Elder Scrolls. Esta idea fue la que produjo que el juego se retrasara más de lo esperado ya que en un principio no disponía de un argumento principal definido, por lo que todo giraría en torno a nuestras acciones. Y a pesar de lo bien que suena en un comienzo, los programadores afirmaron que los resultados no fueron los esperados y el título terminaba aburriendo al jugador a las pocas horas. Entonces decidieron agregar una serie de misiones principales pero de libre resolución y que dejan lugar a la toma de decisiones. Cada paso en falso que demos influirá en todo lo que sucede a nuestro alrededor, por lo que deberemos ser cautos a la hora de elegir. Una de las noticias más gratas que recibimos en las últimas semanas es que, de acuerdo a nuestro accionar, el argumento tendrá varios desenlaces, lo que aumenta notablemente la rejugabilidad del producto. Pero la libertad lleva consigo un aspecto hasta ahora explorado mínimamente en el mundo de los videojuegos: la supervivencia. En S.T.A.L.K.E.R. no sólo deberemos preocuparnos por nuestros enemigos físicos, ya sean humanos o no, sino también de nuestra salud. Para ello será necesario realizar las distintas acciones que todos acostumbramos a hacer con total naturalidad en nuestra vida cotidiana, es decir, comer, dormir o curarnos si nos encontramos heridos. Si no cumplimos con esas tareas tan simples, nos resultará cada vez más complicado poder luchar. Igualmente, nada es tan simple como parece. Si queremos descansar, será necesario que busquemos un lugar seguro y aun así correremos determinados riesgos. De ahí la necesidad de entablar relaciones con los distintos personajes que irán apareciendo. Alimentarnos tampoco será sencillo. Dispondremos de un inventario para guardar ítems, entre los que se incluyen la comida y las armas. Como era de esperarse, podremos almacenar un determinado número de objetos, limitados por un peso máximo que será posible soportar. Debido a eso, lo más probable es que debamos abastecernos cada vez que necesitemos ingerir algo de comida. Por último, curar nuestras heridas será vital si no queremos morir luego de una batalla. A diferencia de otros FPS, nuestras lastimaduras no sanarán automáticamente, sino que necesitan un tiempo de recuperación, así como ciertos elementos como vendajes para evitar la pérdida continua de sangre. Si no realizamos estas tres tareas de forma correcta, es muy posible que terminemos seis metros bajo tierra en menos de lo que canta un gallo de tres cabezas. Recuerden, muchachos, que estamos en Chernobyl.





Como Solid Snake pero con más huevos

Los momentos de acción del juego, aparentemente, no serán muy distintos de los que estamos acostumbrados a ver en cualquier FPS. Para librarnos de los enemigos dispondremos de 30 armas diferentes, muchas de las cuales pueden irse upgradeando con distintos accesorios tales como miras telescópicas o silenciadores. Las municiones no abundarán en Chernobyl, por lo que será necesario disparar sólo cuando sea estrictamente necesario. Para ahorrar balas podremos utilizar los distintos objetos del ambiente, tales como barriles con explosivos u otros elementos más extravagantes, de forma similar a la vista en Dark Messiah of Might and Magic. Exterminar a varios enemigos no será nada fácil si nos encontramos solos. Según los desarrolladores, la IA es realmente muy avanzada, haciendo que sea realmente difícil sobrevivir sin aliados. El stealth en estos casos pasará a tener una vital importancia, ya que pasar desapercibido puede ser más de una vez la mejor opción. Los monstruos tendrán un comportamiento distintivo de acuerdo a la "raza" a la que pertenezcan. De eso dependerá su forma de atacarnos y las estrategias que debamos emplear para destruirlos. Como no puede ser de otra manera, también abundarán las escenas de acción. Pero siempre tendremos la posibilidad de elegir de qué modo cumplir nuestros objetivos. Un detalle a tener en cuenta es la iluminación. La mayor parte de las locaciones interiores serán oscuras, por lo que necesitaremos alumbrar el camino con una linterna. Al igual que en

Plateros... digo balas

Una de las más gratas sorpresas que nos dieron los programadores es el tratamiento especial que recibieron las municiones dentro del juego. Según el calibre, las balas perforarán o no los distintos materiales y también de eso dependerá el daño que generen en nuestros enemigos. También esto provoca que seamos más cuidadosos a la hora de elegir un refugio.
El viento también influirá en la trayectoria de nuestros disparos. Al transcurrir gran parte de la aventura en lugares abiertos, será necesario estar atentos a la trayectoria y la intensidad del viento para no derrochar municiones. Este efecto será particularmente visible cuando efectuemos disparos desde larga distancia, en especial con rifles de precisión.



Apto para todas las computadoras

En los últimos días se filtró la información de que los requerimientos para jugar S.T.A.L.K.E.R. en calidad alta no serán para nada elevados. Se rumorea que con una un P4 2.2 GHz y una GeForce 6800 puede correrse el juego a unos 25 FPS en una resolución de 1024*768. Esto significa que necesitaremos bastante menos máquina para correrlo al mango que a sus competidores directos.



Doom 3, será vital aprender a utilizar correctamente este artefacto, ya que muchos bichos se encontrarán escondidos en zonas inaccesibles para la vista. En una entrevista reciente, los muchachos de GSQ Game World confirmaron que están poniendo especial atención a todo lo relacionado con la física. Uno de los defectos que se señalaban en las betas que pudieron apreciarse el año anterior era la falta de realismo en las caídas de los personajes y objetos. Esto, al parecer, no sólo será solucionado para la versión final, sino que la física promete ser uno de los tantos puntos en los que se destaque el juego.

Fear of the Dark

Allá por el año 2001 el apartado gráfico de S.T.A.L.K.E.R. supo dejar con la boca abierta a más de uno. Es más, muchos habrán cambiado sus computadoras con el objetivo de poder correrlo como Dios manda. Por supuesto que seis años después, esos viejos screens ahora nos parecen un chiste, por lo que el engine tuvo que ser bastante mejorado como para estar a la altura de sus competidores directos.

En las imágenes que pudieron apreciarse las últimas semanas se pudo ver parte de lo que el juego tiene para ofrecer visualmente hablando. La sensación que me dejaron dichas imágenes es agridulce. Por un lado, algunos sitios privilegiados pudieron probar la BETA que solo permitía configurar los detalles en un nivel medio. Esas capturas muestran unos gráficos no del todo malos pero sí algo obsoletos. Los paisajes abiertos se ven de maravilla, así como los escenarios internos, pero las texturas se ven algo lavadas y los modelos de los personajes no son la gran cosa. Por otro lado, en el sitio oficial se publicaron algunas fotos nuevas que muestran una calidad fotorrealistica con poco que envidiarle al Unreal Engine 3. Lo que en ambas imágenes fue posible apreciar es el excelente trabajo realizado en torno a la iluminación. La iluminación solar y la artificial disponen de una calidad fantástica y hacen que el ambiente oscuro se torne espeluznante.

En cuanto a la ambientación general del título, habrá una gran diferencia entre el día y la noche. Mientras el sol se encuentre alumbrando podremos estar más relajados porque veremos con facilidad a nuestros enemigos. A su vez, varios de los monstruos solo saldrán a la superficie cuando esté oscuro. Al caer la noche, la atmósfera se torna asfixiante y no apta para cardíacos. Las sombras tendrán un papel importante a la hora de sobrevivir cuando haya poca luz, al igual que el sonido. En los trailers pueden escucharse sonidos enfermizos provenientes de criaturas terroríficas que harían estremecer al mismísimo Alfred Hitchcock. Por su parte, el ruido de los disparos ha sido reproducido a la perfección y pueden distinguirse los distintos tipos de munición tan sólo escuchando el sonido de los impactos.



45 km² de adrenalina

Para reproducir con fidelidad la zona en que se produjeron los accidentes, los programadores decidieron visitar Chernobyl. O, mejor dicho, lo que queda de esa ciudad. Así, pudieron recrear una zona de 45 km² completamente explorable por el jugador. En toda esta superficie abundarán los espacios abiertos, así como diversas estructuras cerradas. Entre estas últimas, jugarán un papel importante las alcantarillas, lugar preferido de los monstruos para esconderse. Será de vital importancia utilizar los binoculares correctamente para detectar la presencia de criaturas, y también aprovechar las edificaciones para escondernos y descansar.

Estos 45 km² también serán utilizados para partidas multiplayer. Claro que cada mapa representará un pequeñor sector para disputar cualquiera de las tres modalidades disponibles. Las primeras dos serán las típicas Deathmatch y Capture The Flag, conocidas por todo gamer que se precie. En cambio, la tercera será una nueva modalidad en donde el objetivo será capturar determinadas "reliquias" dispersas por el escenario. En este modo deberemos poner en práctica todo lo necesario para la supervivencia, ya que la acción no será tan directa como en los otros dos.



Recta final

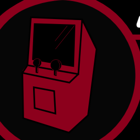
En pocas palabras, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl es un juego que promete mucho, pero puede jugarle en contra todo el tiempo que lleva en desarrollo. Esperemos que tanto tiempo no hay sido en vano y podamos disfrutar de un gran FPS. Tras largos años en desarrollo, finalmente parece que vamos a poder disfrutarlo a principios de marzo, aunque después de tantas demoras ya no me animo a afirmar nada.

Record en trailers

Estando todos estos años de desarrollo, S.T.A.L.K.E.R. acumuló la increíble suma de 16 videos oficiales, entre teasers y trailers. Si se sigue demorando el juego, dentro de poco va a haber material suficiente para hacer una trilogía en DVD más larga que The Lord of The Rings (edición extendida, obvio).



NUESTROS GENEROS



ARCADE / ACCIÓN: Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



AVENTURA GRÁFICA: Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



CARRERAS: Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



DEPORTES: Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



ESTRATEGIA: Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



FPS: First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



RPG: Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

NUESTRO SISTEMA DE PUNTUACIÓN

90% - 100% [CLÁSICO] Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.

80% - 89% [EXCELENTE] Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% [MUY BUENO] No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% [BUENO] Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% [REGULAR] Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% [MALO] Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% [PATÉTICO] ¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

FICHA TÉCNICA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 4 1.5Ghz o athlon comparable, 256mb RAM, 64Mb de video y 2.5Gb en disco

Desarrollador: Montecristo | Distribuidor: Take-Two Interactive | Soporte Multiplayer: No posee

CITY LIFE: WORLD EDITION

POR Dario Sardella

SIM CITY RESURRECTION?

Corrían los principios de los noventa y Will Wright nos había maravillado con Sim City y Sim City 2000. A muchos de nosotros nos empezaron a atraer los tycoons por aquel entonces y terminamos viciando con cualquiera de estas cosas como adicto al crack en época de abstinencia. Ahora bien, City Life no es precisamente algo novedoso en el género, y más teniendo en cuenta que esta World Edition es una actualización del mismo -el juego original, más los parches, 100 nuevos mapas, edificios históricos y otras cosas-. Pero sin embargo se las arregla para ser un digno competidor de la saga Sim City.



YO, NIGGA, WANNA FIGHT?

Pero a diferencia del título de Maxis, acá el jugador no se centra sólo en construir una ciudad, sino que además de ello tendrá que satisfacer a sus habitantes, los cuales se dividen en seis grupos sociales. Algunos de ellos pueden convivir en perfecta armonía, pero otros se llevaran mal, muy mal. Estos bandos son: elite, suits, radical chic, blue collars, fringe y have nots, lo que se traduce desde muy ricos hasta pobretones. Y si el jugador pretende que un inquilino de una clase no le dé la bienvenida al otro que odia con un bate y quemándole el perro, entonces lo mejor va a ser que separe los vecindarios lo mejor posible. Uno de los grandes problemas de la versión anterior era que cumplir con lo anteriormente dicho era muy fácil y el juego pedía a gritos un mod o patch que se encargara de reducir la tolerancia entre clases aún más, o que hiciera que crear distritos monosociales fuera más difícil. Y afortunadamente esta versión parcheada soluciona eso bastante bien.

CITY MANAGEMENT

Si bien este título no posee la complejidad de las ciudades entrelazadas, ni algunos de los detalles de Sim City 4, posee un magnetismo difícil de obviar, y lo digo porque este juego fue el culpable de que entregara mis dos notas para este mes bastante fuera de fecha. Pero además del magnetismo, los otros aspectos que atraerán al jugador son su facilidad y su belleza gráfica.

Si bien sus gráficos no son nada del otro mundo comparados con un FPS o algún otro exponente de alta calidad visual, para el género, su solidez y diseño son sencillamente geniales y corren bien en cualquier PC modesta. Desde el zoom máximo podremos ver a los ciudadanos paseando y realizando sus tareas cotidianas -o peleando, cosa que sucede frecuentemente si no separamos bien las clases sociales- y alejándonos del todo, veremos una más que cómoda grilla de colores que indica a que sociedad pertenece cada sector.

Y su jugabilidad es lo que más contribuye a la adicción, porque uno en más de una ocasión se queda diciendo "juego 15 minutos y salgo" para encontrarse cinco horas después todavía haciendo clicks. En muchas ocasiones entré pensado en hacer algo chico que me había quedado pendiente de la sesión anterior, como ser sólo expandir algunas carreteras o poner una o dos fábricas más, pero claro, así empieza el círculo vicioso, y tras las carreteras o las fábricas uno piensa que le haría falta engrosar algún vecindario, y para cuando se dio cuenta construyó cuarteles de policía, bomberos, universidad y cinco barrios más. Junto a las respetivas fuentes de trabajo y ocio.

MAXIS, CUIDA TUS ESPALDAS.

Definitivamente, es un juego más que recomendable si estaban buscando algo más fácil y simple que Sim City y que a la vez los entretenga sin caer en el tedio de edificios complicados de manejar, macro y microeconomía a la que sólo un genio economista podría darle batalla. Ideal para pasar el rato y muchas horas si se dejan llevar.

PUNTAJE


Su facilidad, las clases sociales, los gráficos


A veces es demasiado simple, la música se vuelve monótona

Un juego de puzzles, nunca vienen mal.



EXCELENTE

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 6Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Eidos | Distribuidor: Eidos Interactive | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores via Internet / LAN

Battlestations Midway

POR Leandro Dias

¿Battlefield 1942 en el agua?

Era mediodía del día 4 de febrero del 2007. Me encontraba en mi casa, frente a la computadora, bebiendo un delicioso vaso de Coca-Cola. Creo que a nadie le importa eso pero nunca está de más mencionar lo delicioso que puede ser ese brebaje en verano. Pero retomemos. Como de costumbre, me dispuse a leer el maravilloso foro de Gaming Factor. Todo estaba en orden, hasta que veo un nuevo topic, creado por Diego Bortman, conocido en el ambiente como Ghost. Vale destacar que el fantasmita suele recomendar buenos juegos y raramente se equivoca. Pero esta vez demostró que es un humano más. En el topic anunciaba a Battlestations Midway como un juegazo de aquellos, un "Battlefield pero con unidades aeronavales, destructores, fragatas, submarinos, portaaviones, acorazados, todo tipo de aviones", junto con otros comentarios más que favorables. Luego de leer todo eso, me anticipo al resto de los redactores y le pido a nuestro increíblemente sexy jefe de redacción (Nota de Editor: vas a ser azotado y untado con grasa caliente sobre tus heridas solo por haber dicho eso) que me deje analizar tan prometedor título. Pero después de terminar el modo campaña y de probar todos los mapas durante varias horas, lo único que puedo decir es que nunca más vuelvo a esperar con ansias un juego recomendado por Ghost.





Tomate este submarino

A diferencia de otros juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, Battlestations Midway se centra en los combates aéreos y navales, dejando de lado todo tipo de ataque terrestre. La mecánica de juego no es nada sencilla ya que combina elementos estratégicos con otros más típicos de un título de acción. Y es ahí donde radica uno de los principales problemas debido a que el juego se queda en el medio de ambos géneros sin destacarse particularmente en ninguno de los dos.

En líneas generales puede controlarse el juego desde dos perspectivas. Una de ellas es dándole ordenes a las tropas a través de un mapa como si se tratase de un RTS tradicional. Aquí entra en juego la parte más estratégica, que es de por sí la más importante. Por más que seamos muy buenos a la hora de la acción, si no planificamos nuestras acciones, las probabilidades de ganar serán mínimas. Al mapa puede accederse en cualquier parte del juego y los movimientos de las unidades se realizarán en tiempo real. Lo criticable de todo esto es que los elementos estratégicos son un tanto simples o hasta diría que están orientados para los jugadores de consolas (recordemos que fue lanzado originalmente para XBOX 360), por lo que las variantes no serán demasiadas. En cuanto a la acción, podemos decir que el trabajo realizado en torno a las unidades aéreas ha sido excelente y es el punto más fuerte en este aspecto. El control de los aviones es increíblemente intuitivo e incluso me hizo acordar en cierto modo al magnífico Crimson Skies. La acción con barcos, si bien un poco menos divertida, tampoco es mala debido a que está muy bien resuelto el tema del control de las tripulaciones y los ataques contra objetivos aéreos. La decepción más grande me la llevé a la hora de controlar submarinos. Me esperaba algo al menos parecido a lo visto en la saga Silent Hunter pero obviamente no tan realista. Pero en cambio me encontré con un control simple pero a su vez engorroso que aburre muy rápidamente y obliga a que nos manejemos mediante el mapa en lugar de controlar manualmente las unidades.



"De a varios es más divertido" Alejandro Parisi

El modo single player de Battlestations Midway nos traslada a diversas batallas decisivas para el transcurso de la Segunda Guerra Mundial. Durante la campaña tendremos que combatir, entre otros lugares, en Pearl Harbor o en Midway. A pesar de lo emocionante que puede parecer esto, la campaña no es demasiado divertida y sirve únicamente para conocer los mapas. Además de las once misiones que componen este modo de juego, también se encuentran disponibles algunos escenarios individuales.

Por su parte, el modo multiplayer es completamente diferente ya que puede llegar a ofrecer largas horas de diversión, en especial al disputar partidas entre ocho jugadores.

Cabe destacar que Battlestations: Midway no es un título sencillo y para agarrarle la mano, necesitaremos pasar por un entrenamiento llamado "Naval Academy", donde aprenderemos lo necesario para entrar rápidamente en combate.

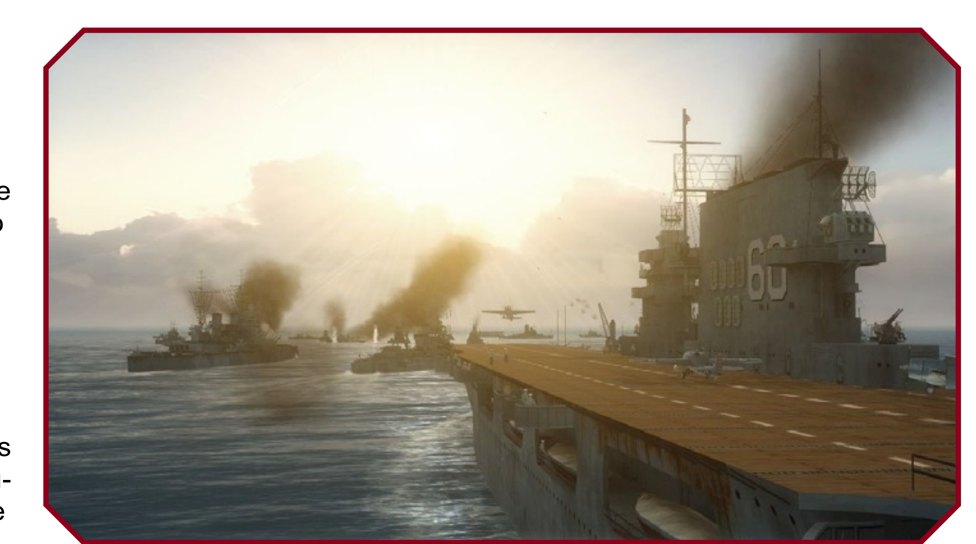


Agua pintada con témperas

Otro punto que me decepcionó un poco del juego fueron los gráficos. Las texturas de las unidades no están a la altura de los tiempos que corren y contrastan con los excelentes efectos de iluminación. Además los aviones poseen más detalles que el resto de los vehículos, cosa que se nota bastante. Cuando un avión es derribado, cada una de sus piezas sale volando por el aire; en cambio cuando un barco es destruido lo único que se verá es una pequeña explosión. Como si esto fuera poco, el agua se ve horrible debido a que casi no posee transparencias y es estática. Por más que una flota entera se esté moviendo a máxima velocidad no se producirá una mísera ola.

Por último, el sonido no es malo aunque tampoco se luce demasiado. La música no abunda más que en los menús y no aporta nada destacable.

En conclusión, Battlestations: Midway es un título de medio pelo que no ofrece nada realmente innovador por más que la idea de batallas entre tres tipos de vehículos prometía bastante. Si lo que quieren es un buen multiplayer ambientado en la WWII, Battlefield 1942 sigue llevando la delantera. Y si están buscando simuladores o estratégicos, hay muchas mejores opciones en el mercado.



¿Contrastan un poco las imagenes, no?

Puntaje



\+ El multiplayer, los vehículos aéreos

\- No se destaca en nada en particular, el manejo de barcos y submarinos.

Una mezcla de géneros un tanto fallida.

65%

Bueno

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 128Mb – 256Mb de RAM - 1Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Paradox | Distribuidor: Paradox | Soporte Multiplayer: Si

Europa Universalis III

POR Gonzalo Lemme

T.E.G. A LA AMERICANA

No todo es gráfica en los juegos de hoy en día. Bah, en realidad pareciera que cuantas más placas de video se necesiten para correr un juego al cien por ciento, el juego es mejor. Parece también que la escasez de ideas que, creo, atraca al cine también ha llegado a los juegos. Nada es muy nuevo, todas son fórmulas repetidas. Europa Universalis III es una mezcla de sensaciones. Es un juego que repite cosas de su anterior título -cosa lógica- pero además utiliza un sistema de tablero tipo TEG muy entretenido; complicado, pero entretenido.



Construye tu propia historia

Es cierto: muchos juegos toman la historia ya escrita y le dan unas vueltas de rosca para que se adapte al juego. Es raro ver, entonces, que nosotros nos adaptemos a la historia, y es un elemento fundamental que los productores tuvieron en cuenta.

Nos centramos en una época determinada por el juego, llámese 1942 o la Guerra de los Cien Años. Cualquiera sea el escenario, tenemos la posibilidad de jugar con cualquiera de las potencias o con países de menor importancia. Es decir, y tomando el caso de 1942, podemos jugar tanto con España como con Portugal, o incluso con países desaparecidos por distintas circunstancias.

Entonces nosotros nos adaptamos a la historia. Nuestro país es, por ejemplo, tradicionalmente un país de guerra en tierra, con grandes producciones de un cierto producto. En 1942 eso podría ser beneficioso para nosotros, aunque probablemente no lo sea en la Guerra de los Cien Años. Una vez que logramos acomodarnos a esta situación, olvidémonos de que después de un 1942 haya un 1943 parecido al de la realidad. Una vez que nos "aclimatemos", las reglas las ponemos nosotros.



¿Hola? ¿Mi objetivo es?

Y bueno, como dije, una vez que nos estabilizamos (económicamente, generando alianzas beneficiosas, etc.), podemos ser grandes países imperialistas en todas sus formas. Imperialistas en conquista, imperialistas económicamente - nosotros decidimos. El monopolio de los mercados es el más difícil de lograr (y admito que nunca logré un monopolio total en Europa y norte de África), aunque el más divertido. Además de desarrollarnos como país a grandes escalas, es la forma más entretenida de conquistar países. Todos quieren formar parte de ese grupito de provincias donde las calles son de oro... Después decidimos qué hacer con nuestras colonias. Generalmente los tratados se firman a favor de las potencias.

La economía me aburre... ¿Qué hago?

Bueno, eso a veces pasa, pero la guerra en este juego es tan real que la popularidad baja con cualquier guerra, aunque crece el nacionalismo (sobre todo cuando ganás) y eso genera que una suba de impuestos sea bien recibida y no nos linchen nuestras propias provincias. Ganar una serie de guerras nos da territorio, dinero, más gente, y cuantas más guerras ganemos, los tratados a nuestro favor (al igual que las alianzas) serán más fáciles de conseguir.



Entonces, conquisto y gano... fácil...

Si fuese así de fácil el juego no tendría mucha gracia, pero hay algunos detalles que podrían hacer las cosas más fáciles. Que la religión es una herramienta política nadie lo duda, y comprar cardenales para tener favores del Papa es una cuestión de dinero. Funciona democráticamente en este juego: el que tiene mayor cantidad de cardenales hace que el favor del Papa se "mude" con nosotros. ¿De qué nos sirve? No sólo las conquistas son por territorio. Hay conquistas religiosas - los ortodoxos y los musulmanes son algunas de las religiones que atentan contra el cristianismo (porque jugamos solamente con clases alineadas al cristianismo). Entonces digamos que los musulmanes nos invaden, y es claro que si tenemos el "favor" del Papa, defensa no nos va a faltar, y por suerte, dinero tampoco.



Ahora sí, compro la Iglesia y empiezo a conquistar.

Bueno, es una alternativa... pero muchas veces nuestros vecinos son un poquito celosos, y nos ponen en situaciones como "dejá esta alianza, porque nos volvemos enemigos" o "ese al que pretendés atacar es aliado nuestro, y no podemos permitirlo". Muchas veces estos celos dan alianzas muy poderosas cuyo único objetivo es nuestra cabeza.



Lo de siempre, música simpática, efectos sonoros entretenidos pero aburridos, buena gráfica a pesar de ser un tablero. Bastante bien.

Algunas conclusiones

Complejo, entretenido aunque repetitivo, Europa Universalis III es todo lo que buscaba desde hace tiempo: un juego de estrategia de tablero entretenido y largo, con muchas variantes. Sin embargo, recomiendo abstenerse a todo aquel que quiera diversión rápida o fácil. También recomiendo que se abstengan todos los que creen que "la tengo cocinada" y de repente apagan la computadora porque no se dieron cuenta que les trajeron 50 mil tropas.

Si se pudiera hacer un juego así pero en 3D y con batallas en tiempo real... sería la llegada de un clásico inamovible.



PUNTAJE


Todo lo que necesita un gran estratega


La AI a veces hace destrozos bastante injustos

Estrategia de tablero muy bien lograda

85%

EXCELENTE

Ficha técnica
requerimientos mínimos: Procesador Pentium 4 1.4 GHz, placa de video de 32 MB, Memoria: 256mb, 2.7gb de espacio en Disco Rigido
Desarrollador: Maxis | Distribuidor: EA Games | Soporte Multiplayer: No posee

THE SIMS LIFE STORIES

POR Federico Arazi

UN SIMS PARA LAPTOPS... ¿?

Cuando estaba haciendo algo de investigación acerca de este juego (ya que estaba al pedo, algo en pedo, era tarde y mirar fijamente una barra de progreso llenarse no me resultaba entretenido) lo primero que noté fue lo siguiente:
Tenía sueño. Lo segundo que noté fue que no paraba de repetir que el juego estaba diseñado para laptops.

Mi ingenio me sugería significados para esta denominación... Cosas como un gameplay mejorado que no dependiera tanto del mouse... Muchísimos shortcuts, entre otras. Luego mi sentido común intervino al grito de "¡Paráaaa flaco!" para dejarme en claro que jugar al sims todo con el teclado debe ser más jodido que inflar un globo. CON LOS OJOS. Por suerte luego cayó la señorita "vida real" y me dijo "flaco, pará de flashearla... Y por cierto, acordate que esto es EA Games, el sentido común no se aplica."
Dicho y hecho...

EL BRAINSTORMING

<en el salón de ideas dentro de EA>
A: Repasemos... ¿Qué es lo que hace a esta saga tan exitosa?
B: La libertad, la alta calidad, la apelación al lado femenino de los gamers... Ah sí, y la rejugabilidad.
A: ¿Entonces que pasaría si forzáramos al jugador a seguir una historia muy boluda utilizando el gameplay del sims 2 pero achurado, algunas de las expansiones y un sistema de recompensas bien rústico?
B: ¡MILLONES! ¡GANAREMOS MILLONES! (otra vez)

EL REVIEW

En fin, si se andan preguntando qué es este juego, les paso a explicar. Básicamente el Sims Life Stories es lo mismo que el Sims 2, junto a algunas de las opciones de gameplay de las expansiones (como el sistema de influencia University). Además de eso, está toda la boludez de "diseñado para laptops"; como mi ingenio previamente intuyó, esto consiste en que el juego corre en modo ventana por defecto, que no hay forma de mover la cámara poniendo el mouse contra el borde, tres millones de shortcuts anti-intuitivos (para preparar la comida, apreta H... Oook).
Como si fuera poco, el juego incluye dos "historias" para jugar -evidentemente- que tienen la profundidad característica de EA ... Por darles un ejemplo, en la historia de Riley, una mujer que vuelve de Sim City a lo de su tía sin un peso. Luego de llegar, se saludan y te ponen objetivos tan complicados como "abrazarla" para que luego ella diga "cheh vieha, surgió algo así que como que me las pico, vuelvo despué", de esa forma teniendo la casa convenientemente para nosotros solos durante los primeros días... Luego caen los vecinos a saludar, dos flacas y un tipo.
Para qué: uno se TIENE que enamorar del tipo, entonces una de las minas se pone celosa y se TIENEN que pelear. Digo "tienen" por que el sistema de objetivos (funciona como los "deseos" del sims 2) te fuerza a ser cumplido, si no, la historia no avanza... Otra que me encantó fue como el único trabajo disponible era la carrera en el entretenimiento.
Ah, casi me olvido de mencionarlo, por seguir los objetivos del juego uno va a ir recibiendo regalos, como una máquina de hacer café, una planta, etc. No sólo uno tiene una lista con todos los regalos que nos faltan desbloquear (tirando la sensación de sorpresa por la ventana) sino que una vez que recibimos el regalo, para ubicarlo en la casa hay que pagar. Mejor les doy un ejemplo:



Llego a la casa, cumplo el jodidísimo objetivo de abrazar a mi tía, entonces al rato caen los vecinos a saludar. Una de las dos flacas me da una cafetera, entonces yo, chocho, me dispongo a ponerla en la cocina. onces pago los 150 mangos... EL mejor regalo de mi vida.

Cerrando, este juego es lo mismo que el Sims 2, sólo que no es una expansión sino un standalone diseñado para laptops, lo cual incluye muchos shortcuts no intuitivos, complicaciones para usar la cámara e historias más boludas que Karina Jelinek.
En el lado positivo, este juego ofrece muchos ítems y funcionalidades provenientes de las expansiones, lo cual nos ahorra tiempo instalando cosas, además de muchísima más configuración en todos los aspectos del juego (todas las teclas del juego, etc.) y que el modo libre de juego sigue en pie.



Ficha Técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 1.3Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Focus Home Interactive	Distribuidor: Frogwares / Soporte Multiplayer: No

Sherlock Holmes: The Awakened

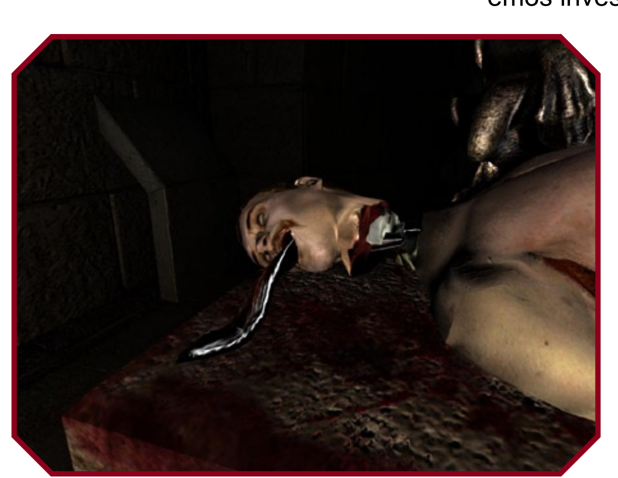
POR Federico Mendez

Elemental, mi querido Cthulhu

Aún para los que vivimos en una burbuja, el nombre de Sherlock Holmes resuena en las vacuas cavidades que tenemos sobre los hombros (porque si el sonido no vibrara, no lo escucharíamos). El famoso detective inglés y su inseparable compañero, el Dr. Watson –quien toma nota de las peculiares aventuras en que se ven envueltos para luego publicarlas como libros– se verán mezclados en ritos de ultratumba y con poderosos seres del submundo al investigar la desaparición de un grupo de extranjeros en Londres. Esta investigación los llevará a enfrentarse a los seguidores del Único, el Señor del Abismo, Cthulhu.

El asesino es el mayordomo

Esta aventura gráfica se basa en la investigación (¡duh!). Con una perspectiva en primera persona iremos recorriendo distintas locaciones, desde el 221b de la calle Baker en Londres hasta cierta locación estadounidense, haciendo escala en un país del continente europeo. En cada uno de estos sitios nos acercaremos cada vez más a develar el misterio de las desapariciones, recorriendo varios lugares disponibles y obteniendo pistas sobre la misteriosa secta que está realizando siniestros rituales con el fin de despertar a Cthulhu.
Para obtener estas pistas deberemos examinar MINUCIOSAMENTE milímetro a milímetro cada ubicación. Si hay algo que nos llame la atención, un ícono con forma de ojo, mano o engranajes aparecerá. Esta es la única interfaz con la que contaremos, por lo que habrá que estar atentos a la aparición, porque si nos falta siquiera observar algo, hay triggers en el juego que no se activarán. Créanme cuando les digo que hay pocas cosas tan enervantes como quedarse trabado por haber pasado por alto que la huella de un zapato evidenciaba que a este último le faltaba un clavo. Hay ciertas pistas –como ser, por ejemplo, las antes mencionadas huellas– que, al descubrirlas, deberemos investigar a fondo. Para esto la vista se centrará en dicha pista y tendremos a nuestra disposición las herramientas para sacarle toda la información posible; y será necesario no dejar piedra sin voltear por los triggers antes mencionados. Para los impacientes, esto puede tornarse en un frenético vals de clicks. Por suerte, una vez que hayamos obtenido todo lo que necesitamos de esas referencias, la interfaz deja de marcarlas.
La mencionada vista en primera persona nos hace notar una cierta dicotomía en los gráficos pues tienen las facetas de los personajes exquisitamente diseñadas, pero los escenarios, las pistas a seguir, los animales y básicamente todo aquello que no sea personaje se ve terriblemente artificial, con texturas lavadas y acartonadas. Cualquiera me dirá que, tratándose de una aventura gráfica, no debería ser un problema. Si bien es cierto, y esa misma falta de gráficos potentes debería hacer que ande bien en cualquier máquina de gama media-baja –cosa que no ocurre, con personajes a los que les faltan partes del cuerpo, si no la totalidad–, me veo en la obligación de recordarles que el Dreamfall también es una aventura gráfica...



Me taparon la boca

Sobre el cierre de edición, Focus Home Interactive lanzó un patch que lleva al juego a la versión 1.1 y en el que se corrigen varios de los problemas arriba mencionados (entre ellos, poder grabar durante las preguntas de deducción y saltear los diálogos y cutscenes). El mismo pesa 7.9 MB, pero advierten que los saves de la versión 1.0 no son compatibles con los de la 1.1.



Spoilers here!

Si bien la implementación del método deductivo es realmente interesante, existe el pequeño problema de que no es posible hacer nada más que revisar notas durante esas escenas. Aprovechando el hecho de que esta es una revista electrónica, Gaming Factor hará un servicio a la comunidad al evitar casos de úlcera por la mala sangre que les pueda llegar a dar esta parte, dándoles las respuestas correctas:
Port – Switzerland – Light of Abyss – New Orleans – Raccoon – 56436 6134 – Stomach

Deduzco que...

El método deductivo del que Sherlock hacía tanto abuso se ve reflejado en este juego. En ciertos momentos se nos hará alguna pregunta y nos presentarán un cuadro de texto donde tipear la respuesta. Durante ese tiempo debemos revisar los datos que hayamos recopilado hasta el momento y deducir la respuesta. Si bien es entendible que no podamos hacer otra cosa dentro del juego más que revisar reportes y documentos dentro de nuestro menú in-game –del que se hablará en unas líneas–, deberían darle a uno la opción de ir al menú principal para ya sea cargar un juego o salir a buscar la respuesta por otras vías menos lícitas, como cierto cuadro en cierta nota en cierta revista que, para preservar su identidad, llamaré Gaming F. ... No, muy obvio, mejor G. Factor.
La ambientación es casi fabulosa. Más allá de los problemas gráficos antes mencionados, las voces están excelentemente actuadas –tomando en cuenta que nos referimos principalmente a dos ingleses de mediados del siglo XIX– y los sonidos y música acompañan sin desentonar en ningún momento. En algunas escenas hasta podremos usar a Watson (aunque no cambie en nada el manejo del juego). El "casi" se debe, en principio, a la poca cantidad de modelos que hay para los extras. Todos los personajes extras son idénticos salvo, tal vez, por el color de cabello. También le baja puntos el no poder pasar algunos diálogos, que por muy bien actuados que estén, terminan pudriendo a la cuarta vez que se los oye (porque mientras te hablan, no se puede hacer otra cosa más que mirar).



LA CARA DE WATSON ME SACAN LAS GANAS DE HACER CUALQUIER COMENTARIO

Lo que en realidad pasó fue que...

La historia resultaría atrapante si no fuera por los pequeños desperfectos antes mencionados. No quiero arruinarles lo mejorcito que tiene el juego, así que los dejo con la intriga de las sorpresas que vendrán (y son muchas).
Sintetizando, The Awakened sería una aventura excelente, con una historia y ambientación asombrosas, pero cae debido a lo frustrante que puede ser no poder avanzar ante la falta de un trigger por una pista poco obvia.



Puntaje

+	Los gráficos, las veces que uno se divierte.
–	El no poder pasar algunos diálogos; la actuación de las voces de algunos personajes secundarios; contrastes gráficos muy marcados; para los impacientes, es un peligro para el botón izquierdo del mouse

La aventura más siniestra que le haya tocado vivir al gran detective inglés.



69%

BUENO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 800 MHz - Placa de video de 32Mb - 256Mb de RAM – 230 Mb de espacio libre en el disco rígido

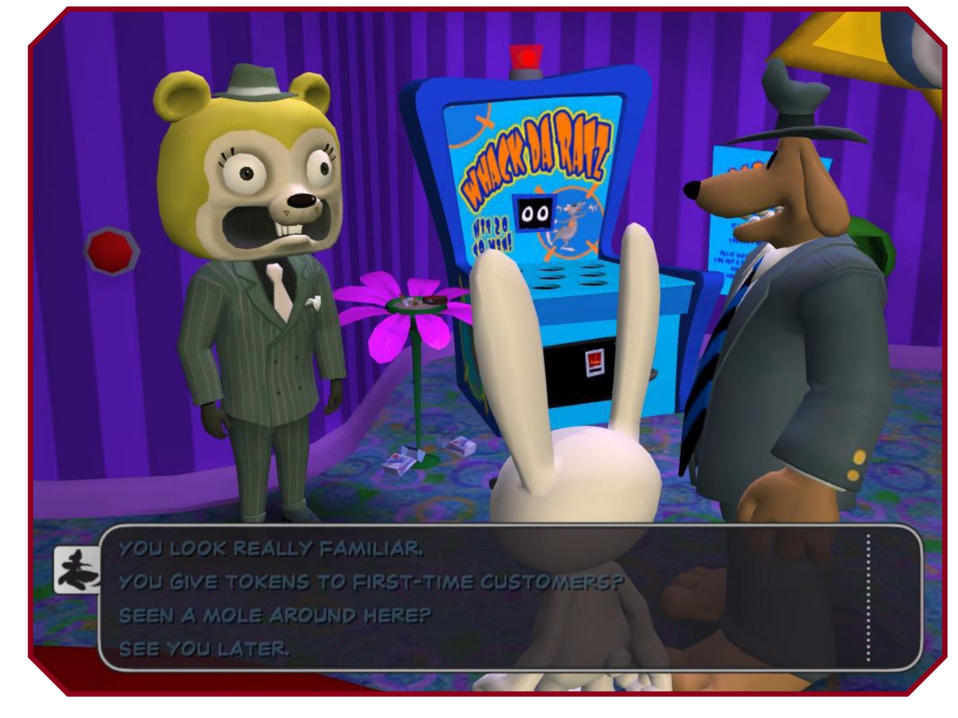
Desarrollador: Telltale Games | Distribuidor: Web Telltale y GameTap | Soporte Multiplayer: No posee

sam & max - episode 3

POR Roberto Venero

THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Siempre puntuales, la gente de Telltale nos trae el tercer episodio de estos detectives únicos, completando así la mitad de la primera temporada. Manteniendo la ambientación y fórmula de los dos anteriores, "The Mole, the Mob and the Meatball" se destaca principalmente por la inclusión del tema de la mafia y avanza un poco la trama que veníamos siguiendo desde antes. Vale aclarar que, aunque cada episodio es stand-alone, es recomendable jugar los anteriores para ir relacionando algunas cosas.



- "WE'RE MAFIA FREEEEE."

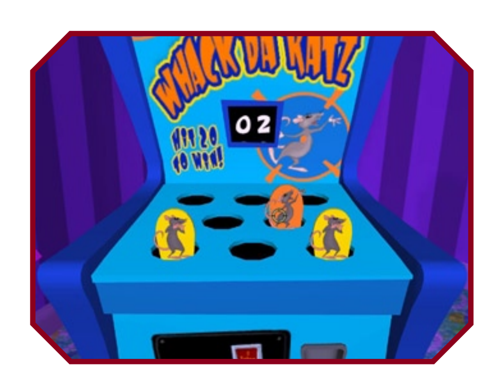
Llegó la hora de desmantelar el cuartel de la mafia que está produciendo esos osos que hipnotizan a las personas. Para eso, iremos a "Ted E. Bear's Mafia-Free Playland And Casino" para encontrarnos con un espía de nuestro bando que ha cesado la comunicación con nuestro comisionado, intentar infiltrarnos en sus filas y, básicamente, buscar una forma de volar todo.

En este casino en donde NO hay mafia (lo aseguran los mismos señores de traje con máscara ahí dentro, imposible no creerles) jugaremos al Whack-Da-Rats en el que dispararemos a los carteles que aparezcan teniendo ratas "cantando", nos engancharemos en un par de partidas de póquer indio con un tramposo de aquellos, ganaremos en una especie de tragamonedas para recibir absolutamente nada de premio, y un par de cosas más. Cuando contactemos a los representantes del lugar, se nos darán una serie de tres objetivos que cumplir, al igual que los episodios anteriores, para continuar.

Debo decir que se capta bastante bien el espíritu de la mafia, con esa conocida música de la época sonando de fondo y los graciosos diálogos que surgen dentro de la organización. En el aspecto técnico, sigue siendo colorido y las animaciones parecen ser más fluídas.

- "TONGUES PLACED ON FREEZER BECOME PROPERTY OF BOSCO."
- "I GOT QUITE A FEW TONGUES THAT WAY!"

Aunque el par de horas que brinda se pasan volando y la fórmula base se está empezando a notar repetitiva (Bosco asume otra "identidad" para zafar de los que lo molestan y tiene otro objeto esencial para la trama al que vende a precios exorbitantes, Sybil consigue otro trabajo, etc), todavía sigue siendo un juego excelente.







Ficha técnica — Requerimientos mínimos: Procesador de 1.0 GHz - Placa de video de 64Mb - 256Mb de RAM – 1.2 Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Groove Games | Distribuidor: Groove Games | Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 32 jugadores

Close Quarters Conflict

POR Roberto Venero

PORQUE TODOS PIERDEN

Nadie debería sufrir este juego. Los diseñadores perdieron guita y no la recuperarán porque nadie en su sano juicio compraría esto. Los pocos afectados -entre los que me incluyo- que tuvimos que jugar esta bazofia perdimos tiempo. Close Quarters Conflict es una tremenda aberración, lisa y llanamente. Es todo lo que necesitan para saber que no deben acercarse a esto. Las siguientes líneas consistirán en describir lo horrible que es CQC (y no me estoy refiriendo al programa, precisamente). Si desean pasar directamente a la review que sigue, háganlo sin el más mínimo remordimiento, que no se pierden nada.

¡BIZARREADAS AL PODER!

Partiendo de la base de que CQC es un FPS orientado al multiplayer, si no disponemos de una conexión a Internet será medio absurdo conseguirlo. Desde el vamos hay unas misiones de entrenamiento que, según supuse yo en un principio, enseñarían a uno lo básico en lo que se refiere a las distintas clases y armas a elegir, tácticas de combate, etc. Ok, olvídense de todo eso. La primera misión de entrenamiento nos pone a pelear contra 10 tipos en una especie de Team Deathmatch “medio desbalanceado”. Ahora, la IA de los bots apesta, mucho. Lo que no significa que no puedan... Y, no sé, disparar a través de paredes, tirarte dos tiros y bajarte aunque tengas armadura completa o siempre saber donde estamos. Media hora después (sí, es lo que me llevó terminar esa p$#& misión) tuve el “placer” de “disfrutar” las otras misiones de “entrenamiento”. Basta con decir que todas las que siguen, por más que sean de stealth o centradas en armas explosivas, se resumen a “matá a todos los enemigos sin importar lo que te dijimos que hagas”.





Aburrido, decidí probar el modo online para, oh sorpresa, encontrarme conque 10 (diez) personas de todo el mundo lo estaban jugando. Llegué a la conclusión de que debían de estar revisando el juego y agonizando, como yo. Era la única opción lógica posible. Una vez dentro del server oficial, la experiencia no fue muy grata tampoco. Principalmente porque las armas son lo peor del juego. Irónico, viniendo de un FPS en el que el recurso más importante es, justamente, la calidad y variedad de las armas. Con un escopetazo a quemarropa en el medio de la nuca a un enemigo, ni se inmuta. Ahora, te subís a la torre más alta de tu base, usas la escopeta como si fuera un sniper y preparate para hacer tantos headshots como balas te queden (completamente posta). Las granadas tienen un radio explosivo de 50 cms. y si el enemigo dio un paso atrás, ni le afectó. Son como chasquibunes. Las armas de un bando y del otro suenan completamente iguales y tienen la misma cadencia y potencia de disparo por más que el modelo sea distinto. Y si sos fana de los brillitos, acá no vas a encontrar ninguno. Se hace uso del viejo Unreal Engine y parece más un mod amateur del primer UT que otra cosa.

Nada se gana jugando a esto. Por eso casi nadie lo juega, y bien agradecido que estoy por eso. Y con esto dicho, me voy a revolear patadas en el F.E.A.R. Combat, que es cien veces más divertido y gratis.



PUNTAJE

+	Las bizarreadas del juego te matan de risa
–	Absolutísimamente todo

Ni ellos lo saben

10%

PATETICO

Ficha técnica — Requerimientos mínimos: Pentium 4 1.4Ghz o AMD Sempron 2800+, 256mb RAM, 64Mb de video y 2.5Gb en disco
Desarrollador: Point Of View | Distribuidor: Aspyr | Soporte Multiplayer: No posee

The Shield

POR Dario Sardella

POLICÍA MALO Y POLICÍA MÁS MALO

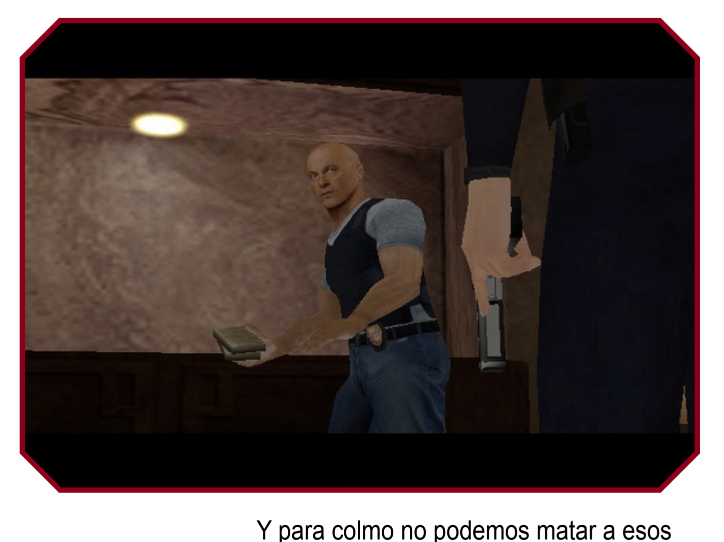
Todos hemos visto juegos basados en series de TV, películas, cómics, etc. Y también sabemos que la gran mayoría de ellos suelen apestar. Ahora, ¿qué se podía esperar de uno basado en la serie The Shield? Mucho. ¿Qué nos dieron? NADA. Y realmente créanme cuando les digo que si son fans de la serie -con más razón-, deben huirle a esta cosa.

SI ACÁ LES PEGAMOS A LOS MALOSOS...

Porque este... ¿Coso? nunca debería haber salido. Hace ya unos cuantos meses, cuando estaba pautada la fecha original de este engendro, Sammy -distribuidora de fichines, entre ellos hermosuras como Guilty Gear XX- decidió dejar de publicar juegos. Apareció Aspyr al rescate -seguro que les costo un peso la licencia- y generosamente nos lo puso a nuestro alcance. Situado tras la tercera temporada del show, pero antes de la introducción de los nuevos personajes interpretados por Glenn Close y Forrest Whittaker. El desastre tras el robo del tren del dinero ya tuvo lugar, y el equipo de detectives duros del detective Vic Mackey -Strike, para los que no ven la serie- está a punto de ser desarmado. Sus superiores quieren reasignarlos y el equipo esta descontento con las cosas, por lo que al capitán se le ocurre meterlos en un último caso que podría evitar la separación: el presunto tráfico de armas de dos bandas callejeras, los Byz-Lat y One-Niner. A lo largo de este quilombo también habrá alguna que otra complicación extra con la aparición de heroína cortada.

... ¿PODEMOS PEGARLE A LO ROGRAMADORES?

Si bien hasta ahora la trama parecía interesante, la verdad es que debido a lo mal implementada de la jugabilidad vamos a perder muy pronto el interés en ella. El juego nos permite manejar a Vic Mackey desde una perspectiva en tercera persona e iremos yendo entre escenas de stealth, tiroteos, interrogatorios y persecuciones. Y las aventuras nos van a llevar por departamentos de malhechores, almacenes, locales de pornografía, etc. para buscar drogas y armas.

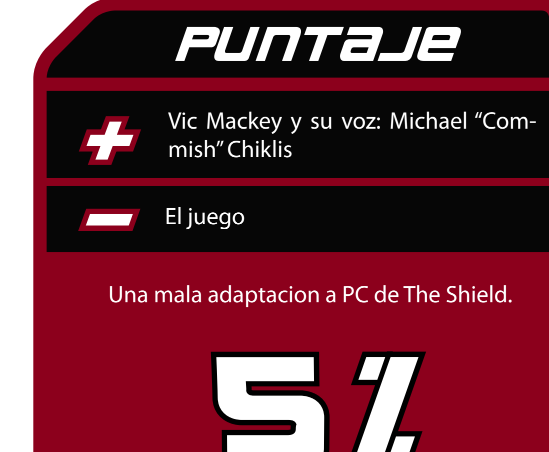


Y es acá cuando entra una de las bizarras fallas de la jugabilidad: para encontrar la evidencia tenemos que mover el mouse en círculos sobre el ícono de un escudo, a medida que vamos achicando el círculo que se va a formar, encontramos la evidencia. Esto es terriblemente fácil pero en el improbable caso de que fallemos -digamos, si tienen parkinson o algo así- simplemente no podemos volver a intentarlo. Es como si la evidencia desapareciera de un momento al otro -síiiii, claro que sí, como en la vida real-.
Y cuando tenemos que pasar a interrogar a los malos, llegamos a una especie de arcade de baile con las flechitas donde a medida que acertemos iremos estampando la jeta del gil de turno contra una barra, un inodoro o cosas así. Acá, si tienen pésima coordinación visual-manual simplemente hagan esto: quédense dándole puñetazos a los cursores del teclado que total, por más que aprieten la equivocada no les penalizan nada.
Pero eso no es todo, las escenas de stealth también tienen su dosis de estupidez, ya que lo único que hay que hacer es agacharse y moverse cuando el enemigo se da vuelta. Y las de acción no se quedan atrás, a la hora de perseguir lo único que hay que hacer es correr derecho, y de vez en cuando saltar. Los tiroteos, a pesar de ser más “interactivos” son frustrantes porque a pesar de poder ponernos a cubierto, patear objetos y puertas no sirve de nada porque el enemigo parece tener una increíble habilidad precognitiva para saber de donde carajo salimos, y encajarnos un tiro en la pestaña izquierda del ojo derecho, mandándonos derechito al reload y frustración que puede terminar en un teclado o directamente toda la pc rota, o la familia despierta por nuestros gritos.

Y para colmo no podemos matar a esos malditos hijos de... Ehm... Estem... malhechores, si, eso. Porque claro, es un policía y no debe andar matando por ahí. Así que si se llena la barrita de “heat” el juego termina y para bajarla, tenemos que arrestarlo tras dispararles al aire como para que se rindan -esto tampoco tiene mucho sentido para nosotros-, y para sacarse la “calentura” puede pegarles una vez arrestados. Algo es algo.

¡UFA!

En definitiva para ir cerrando, los gráficos apestan, la jugabilidad apesta, TODO pero TODO en este juego apesta excepto la historia que podía ser lo único interesante, pero debido a unas cuantas fallas termina resultando insulsa y estúpida, cosa que nos hace preguntarnos cómo es que los mismos escritores de la serie estuvieron detrás de esto.



PUNTAJE

+	Vic Mackey y su voz: Michael “Commish” Chiklis
–	El juego

Una mala adaptacion a PC de The Shield.

51%

PATETICO

LO DE LA ESCOPETA NO ES POR UN BUG, ¡ES PORQUE ROBERTO ES CHEATER!

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Maddox Games | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: No posee

IL-2 STURMOVIK: 1946

CÓMO MATAR A HITLER SIN MOVERNOS DE CASA

POR Leandro Dias

Los simuladores de vuelo son un género venerado por muchos pero también odiado por unos cuantos. Yo casi siempre creí formar parte de los últimos, especialmente debido a que detesto a la saga Flight Simulator, quizá el juego referente del género. Sin embargo, hubo un juego que en su momento me hizo delirar. Recuerdo que allá por julio del 2001 me encontraba en vísperas de mi cumpleaños número catorce, para el cual iba a pedir que me regalasen la tan esperada expansión de Diablo 2, Lord of Destruction. Ese dato no tiene mucho que ver con lo que estoy contando, pero sirve para decir que tengo ese hermoso juego en su packaging original y en una vitrina. K-B. Retomando, recuerdo haber comprado un simulador de vuelo porque las criticas habían sido muy favorables en todos los medios gráficos. Ese simulador se llamaba IL-2 Sturmovik y era sencillamente impresionante. Todos sus aspectos estaban extremadamente cuidados e irradiaban una tremenda calidad. A pesar de que la jugabilidad era increíblemente realista, la campaña single player ofrecía largas horas de diversión gracias a un sistema de combate perfecto. Casi seis años más tarde, sale a la venta una nueva versión de



Il-2 Surmovik, titulada 1946. Mis expectativas eran altas pero, como era de esperarse, no me decepcionó en absoluto.

EL SUEÑO DE TODO JUDÍO

En pocas palabras, podría definirse a Il-2 Sturmovik como un rejunte de todo lo bueno de las versiones anteriores pero con varios agregados más que interesantes. En total dispondremos de 200 misiones, pero lo más importante es la campaña basada en el año 1946. Lo innovador de la misma se relaciona con que los acontecimientos serán totalmente ficticios o mejor dicho, planteados en un universo alternativo. Esto hace que muchos objetivos sean realmente interesantes ya que nunca sucedieron en la realidad pero que tranquilamente podrían haber sucedido. La misión emblema de esta campaña es una en la cual seremos testigos del asesinato de Hitler. Como habrán podido darse cuenta la variedad es uno de los puntos fuertes del juego. Ya desde el principio estarán disponibles muchos escenarios y aviones. Estos últimos alcanzarán el abrumador número de 300 modelos, todos diferentes entre sí. Es increíble que ningún avión se parezca a otro en funcionamiento por más que se trate de modelos similares a simple vista. Los fanáticos de la historia de la aviación se encontrarán un título ideal porque se han incluido diversos prototipos que nunca pudieron verse en el campo de batalla. Muchos de ellos prácticamente desconocidos en la época en que transcurren las misiones, hacen que el juego nunca se vuelva aburrido.

LEVANTANDO VUELO

Si bien puede llegar a resultar extremadamente divertido cuando se le agarra la mano, IL-2 Sturmovik no deja de ser un simulador de vuelo, con todo lo

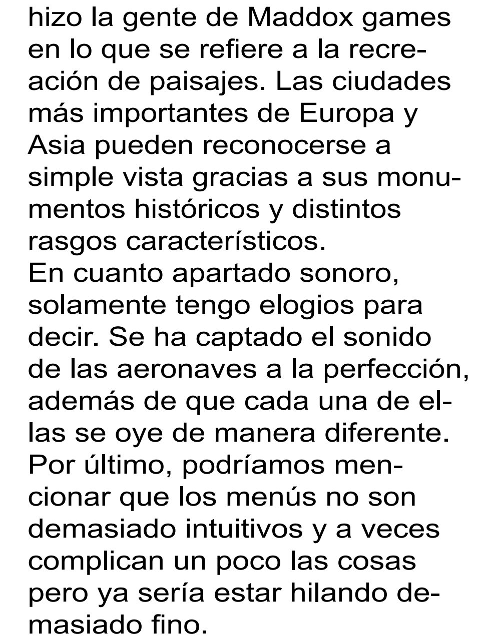


que eso significa. Es normal que jugadores con poca experiencia se sientan abrumados en un principio debido a que la jugabilidad es realista al mango. Para familiarizarnos con la enorme cantidad de opciones disponibles, el juego dispone de un completísimo tutorial que nos enseñará a realizar hasta las acciones más intrascendentes. Luego de finalizarlo lo ideal será realizar distintos vuelos libres como para ir acostumbrándose a los distintos aviones para así poder triunfar en las campañas. Dicho sea de paso, no será nada sencillo cumplir algunos objetivos por lo que será necesario poner en práctica todo lo aprendido y realizar distintas acrobacias si queremos terminar enteros. Justamente, terminar enteros será una de las tareas más complicadas. El modelo de daños es extremadamente complejo y cada daño recibido afectará al funcionamiento del avión. Si no nos cuidamos de los disparos enemigos es muy probable que terminemos aterrizando en el asfalto.
Y si con el tutorial no nos alcanza, con el juego viene un completísimo manual con la explicación de prácticamente todos lo que puede realizarse.



UN VUELO MÁS Y VOY A DORMIR

Gráficamente Il-2 Sturmovik no ha evolucionado en nada con respecto a su predecesor y eso es el único defecto que puede encontrársele. No es que los gráficos sean malos, ya que todo el entorno se ve maravilloso y cada avión cuenta con un nivel de detalle increíble. Pero los años le están pasando factura al engine y lamentablemente no está a la altura de los tiempos que corren. Se nota particularmente en la calidad de las texturas y los efectos de luces. Vale destacar el excelente trabajo que



hizo la gente de Maddox games en lo que se refiere a la recreación de paisajes. Las ciudades más importantes de Europa y Asia pueden reconocerse a simple vista gracias a sus monumentos históricos y distintos rasgos característicos.
En cuanto apartado sonoro, solamente tengo elogios para decir. Se ha captado el sonido de las aeronaves a la perfección, además de que cada una de ellas se oye de manera diferente. Por último, podríamos mencionar que los menús no son demasiado intuitivos y a veces complican un poco las cosas pero ya sería estar hilando demasiado fino.
En conclusión, Il-2 Sturmovik es el simulador de combate aéreo por excelencia. Si no fuese por la poca evolución gráfica, de seguro que estaríamos hablando de un clásico de aquellos. Pero a no equivocarse, la jugabilidad es el punto fuerte de este maravilloso título que hará deleitar a los fanáticos del género.



PUNTAJE

 Compltísimo en todos los aspectos, la campaña de 1946

 Poca evolución gráfica

Un simulador de vuelo con todas las letras.



EXCELENTE

WINDOWS VISTA 32 BITS

POR Alejandro Hernández

¡GLAMOUR TETÉ!

Antes de empezar a analizar y probar el nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows Vista, tenemos que detallar las especificaciones técnicas de la computadora en la cual se realizó todo esto.

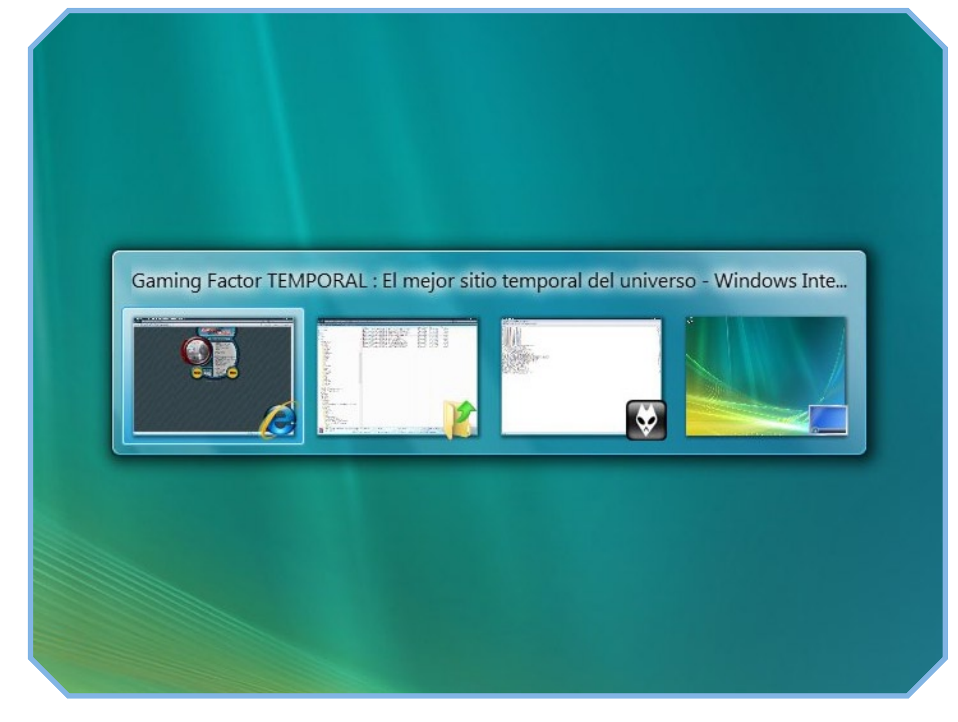
CPU: AMD 1700+ (1.4 GHz)
Placa madre: MSI KT4-VL, chipset VIA KT400
RAM: 512 MB DDR333
HDD: Samsung PATA 200GB 8MB
GPU: ATI 9800PRO
Resolución de pantalla: 1600x1200

BACKSTAGE - REQUERIMIENTOS PARA SU INSTALACIÓN

Mínimos
CPU: 32 bits (x86) o 64 bits (x64) a 800 MHz
RAM: 512 MB
GPU: apto para DirectX 9
HDD: 20 GB con 15 GB de espacio libre

Recomendados
CPU: 32 bits (x86) o 64 bits (x64) a 1 GHz
RAM: 1 GB
GPU: apto para DirectX 9 con un controlador WDDM, 128 MB de memoria gráfica, Pixel Shader 2.0 y 32 bits por píxel.
HDD: 40 GB con 15 GB de espacio libre

En un mismo disco tenemos las diferentes versiones de Vista que podemos instalar, una de las cuales se elegirá automáticamente al ingresar la clave del producto, aunque también se puede evaluar durante 30 días cualquiera de las versiones si es que no se ingresa clave alguna.



La instalación pide que tengamos por lo menos 6GB de espacio libre en nuestro disco duro.
Instalarlo desde una lectora óptica lleva alrededor de treinta minutos, y si se instala desde una unidad extraíble USB requiere de sólo cinco a diez minutos, según un articulo.
A diferencia de la instalación de XP, únicamente tenemos la opción de formatear usando el sistema de archivos NTFS.



Windows sigue negando la existencia de Linux.
Una vez instalado, pasó por arriba del cargador de arranque de Linux, Grub. No sólo no detectó la presencia de Linux, sino tampoco la de Windows XP.

El problema fue solucionado después de algunos minutos.
Las personas que tenían simplemente instalado XP a la hora de instalar Vista, no tuvieron el mismo problema; se creo un menú en el arranque que permite elegir cualquiera de los dos sistemas operativos.

En cuanto a los controladores, se podría decir que Microsoft se largó al agua sin avisarle al resto. Los fabricantes de hardware y desarrolladores de software tuvieron que salir corriendo para hacerlos, y es por eso que hoy en día hay hardware que no puede ser utilizado, o sí pero con limitaciones; y programas con problemas de incompatibilidad.
Todo el hardware fue detectado y todos los controladores fueron instalados, pero el que pertenece al sonido integrado sólo daba la opción de usar una configuración 2.1, problema solucionado al bajar los controladores hechos por el fabricante, lo que hizo posible usar la configuración 5.1.
La red no fue detectada automáticamente, pero una vez configurada manualmente y habiéndonos conectado a Internet, encontramos veintiséis actualizaciones para descargar, tres de ellas importantes, incluido el último controlador para tarjetas de video de ATI.



EN LA PASARELA, LA MÁS TOP, WINDOWS VISTA

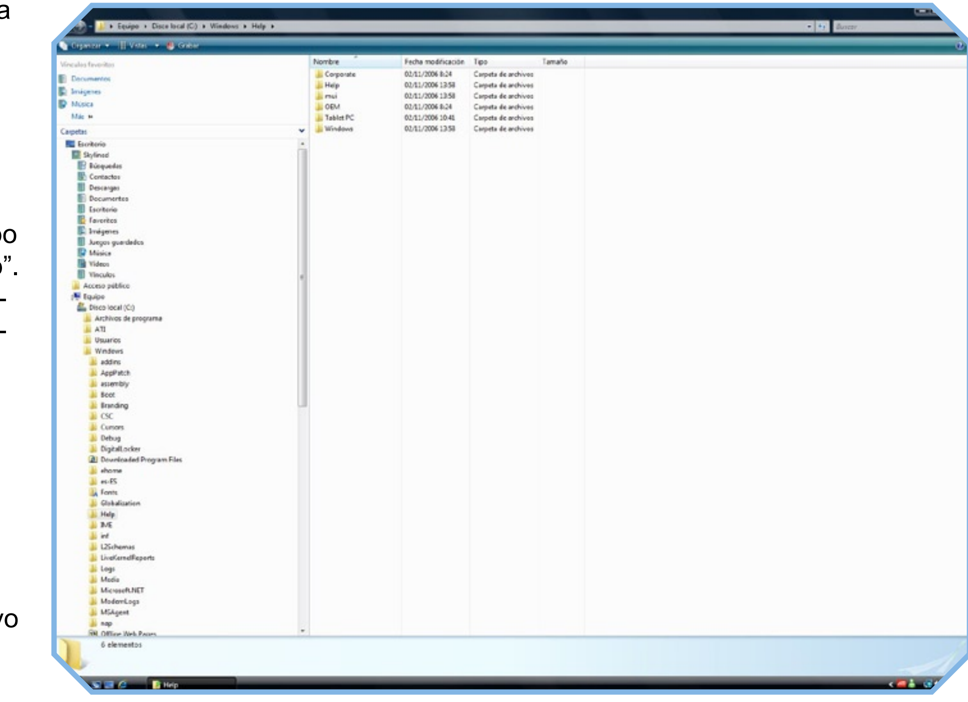
Una vez adentro de Windows Vista, fuimos al Explorador para verificar cuánto espacio ocupa la instalación: alrededor de 7.5 GB, incluida la memoria virtual.

Con esa comprobación llegó nuestra primera confusión, y posiblemente la de otros.
Bajo Vista, la vieja partición C, donde teníamos instalado XP, pasó a ser la partición de Vista, y XP fue a parar a la partición F.
Bajo XP, todo está como antes; en la partición C encontramos a XP, y en la F, a Vista.

La vieja barra de direcciones dio paso a un moderno y cómodo sistema, que como ejemplo se presenta de la siguiente manera “Equipo > Disco local (C:) > Windows > Help”. Al hacer click sobre el nombre de alguna carpeta en esa ruta, ingresaremos a ella, aunque si preferimos usar el viejo sistema, también está disponible. Basta con hacer click en la misma barra pero en algún lugar vacío y se nos presentará la vieja forma “C:\Directorio\Subdirectorio”.
Si se detecta la presencia de imágenes, cambia automáticamente a vistas en miniatura, y si es un archivo multimedia, da detalles de él, como ser autor, Kbps, resolución y otras tantas cosas más en una barra que aparece en la parte inferior de la ventana.
No hay soporte nativo para RAW, archivos de imagen de alta resolución y baja compresión que utilizan cámaras DSLR -mal llamadas “profesionales”- y algunas cámaras compactas modernas.

No más “Mis”. Ahora los documentos, videos, imágenes y otros aparecen bajo nuestro nombre de usuario, habiéndose eliminado el pronombre “Mis”.

¿En qué estaba pensando Microsoft cuando diseñó este nuevo menú de inicio?



El viejo arbolito desapareció, aunque está la posibilidad de usar el menú clásico. En su lugar hay un menú con una barra de desplazamiento que lo único que logra es que uno pierda más tiempo. Pero Microsoft parece haberse dado cuenta de este inconveniente, y por eso en la parte inferior del menú aparece una caja de búsqueda. Igualmente con esto seguimos perdiendo tiempo, ya que no sólo tenemos que sacar la mano de nuestro mouse hacía nuestro teclado, sino que aparte tenemos que escribir qué programa estamos buscando, siempre y cuando escribamos bien alguna parte de su nombre.

¡MOVIENDO LAS CABEZAS!

AERO, una de las razones por las cuales se puede justificar la instalación de este sistema operativo. Aunque no todo es color de rosa, de 512 MB de RAM, 0% está disponible, pero a cambio tenemos una interfaz gráfica realmente agradable, que hace que XP se parezca más a Windows 3.11.



Bordes redondeados, sombras, transparencias y efectos visuales al minimizar y maximizar ventanas hacen que sea suave como la seda.

El “Sidebar” es una barra que por defecto aparece a la derecha -pudiéndose cambiar al lado izquierdo de la pantalla-, en la cual se pueden visualizar los llamados “Gadgets”. Estos son pequeños programitas que pueden representar la hora, uso del CPU, calendario y cualquier otra cosa que puedan imaginar, ya que uno puede bajar más de ellos de Internet. A su vez, pueden ser arrastrados afuera del Sidebar y ser colocados en el escritorio.



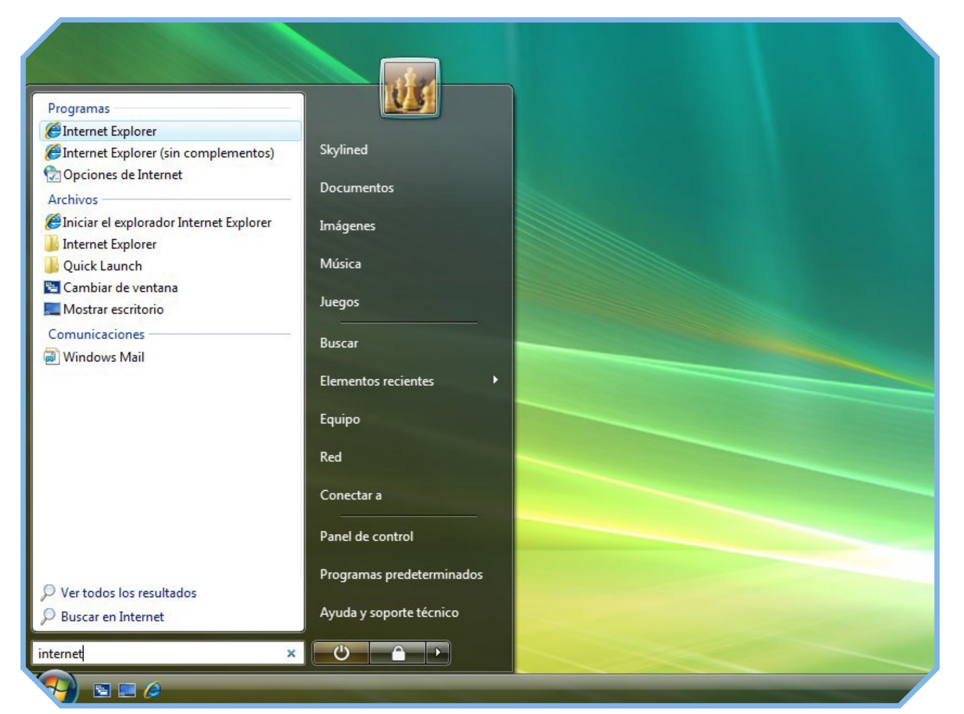
Se fue el viejo Alt + Tab, pero no se pongan tristes: en su lugar hay uno aún mejor que, en lugar de poner íconos de cada ventana, pone una pequeña ventana que deja ver su contenido.
También existe la versión 3D de Alt + Tab. Se llama “Flip 3D” y se activa desde un ícono en la barra de acceso rápido o con la combinación Win + Tab. Con Flip 3D toda la pantalla se oscurece y se presentan todas las ventanas abiertas en forma 3D, pudiendo rotar y traer al frente a cualquiera de ellas que se seleccione.

La mejor herramienta presente es la que permite previsualizar qué hay adentro de cada ventana, correspondiente a cada botón que aparece en la barra de tareas. Se acabó aquello de traer al frente ventana por ventana para ver cuál era la que tenía lo que estábamos buscando.

Miren qué caminar, miren qué paso seguro

El Panel de Control sufrió grandes cambios. Se da explicación de sus componentes, pero es recomendable volver a la vista clásica para aquellos que están acostumbrados a trabajar con ella, porque esas explicaciones no nos van a servir de nada y lo único que esta nueva interfaz va a hacer es que perdamos tiempo.
El firewall no preguntó ni una sola vez si deseábamos permitir o negar algún tipo de comunicación. Se podría decir que se quedó sentadito en un rincón sin chistar, como si uno lo hubiese puesto en penitencia.

Más seguridad, también debemos decir más molestias. Es lo que brinda la “UAC”, control de cuentas de usuarios, que nos permite usar nuestra computadora de una manera restringida y cada vez que se intenta instalar un controlador o un nuevo programa nos preguntará si permitimos que eso suceda o no. Lamentablemente ya se le encontró la vuelta, como se dice comúnmente: ya existe un programa que permite burlar esta protección.



Una última mejora en cuanto a seguridad va destinada a padres e hijos: el Control Parental.
Permite que los padres tengan control sobre hábitos, páginas que puede visitar y otro tipo de restricciones, aunque seguramente serán nuestros hijos -o futuros hijos para aquellos que todavía no somos padres- los que nos digan cómo configurar todo eso, lo cual hace que se vuelva inservible.

El SP1 -Service Pack, o tapa agujeros en nuestro lenguaje criollo- podría aparecer a fines de este año.
No podemos entender cómo Microsoft está pensando en su próximo sistema operativo cuando recién acaba de sacar uno y todavía no hizo su primer Service Pack.

SOFTWARE

WINDOWS VISTA Y LOS VIDEOJUEGOS

POR Leandro Dias

TESTEANDO EL PAC-MAN COME RECURSOS

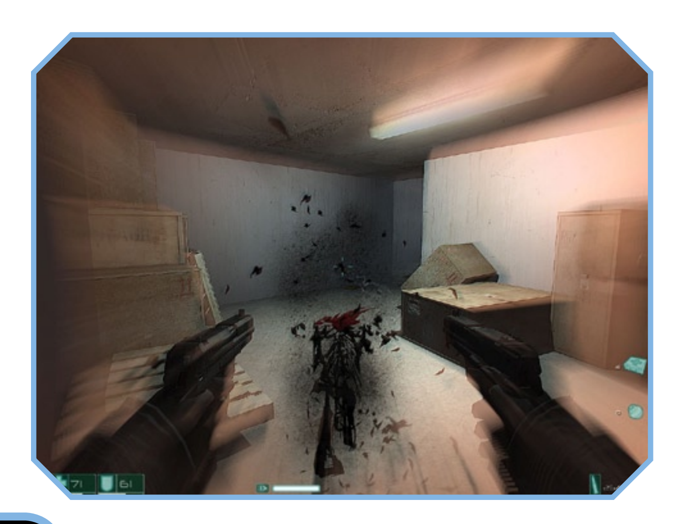
Dejando de lado todas las utilidades y chiches nuevos que puede ofrecer el nuevo Windows, lo que realmente nos importa a nosotros es el rendimiento de los videojuegos. Actualmente no hay juegos que realmente requieran una placa de video con DirectX 10 nativo, por lo que nos dispusimos a probar Windows Vista con algunos de los juegos favoritos de la redacción. O mejor dicho, los que teníamos cerca y no necesitábamos levantarnos de la silla para agarrarlos. Y como nos sobraba tiempo, pudimos probar los juegos en dos versiones de Vista: *Home Basic* y *Ultimate*.

PC UTILIZADA

Processor: AMD Athlon 64 3200+ Winchester
Motherboard: MSI K8Neo 4 Platinum
RAM: 2*512 MB DDR 400 genéricas
Graphics card: ASUS GeForce 7600 GT
Hard drive: Hitachi SATA 160 GB
NVIDIA graphics driver: ForceWare 93.71
DirectX Vista: version 10.0c (4.09.0000.0904)

TOMB RAIDER LEGEND

Este nuevo Tomb Raider se caracteriza por disponer de muy buenos gráficos pero con buen rendimiento en casi todas las computadoras. Pasemos a los resultados.



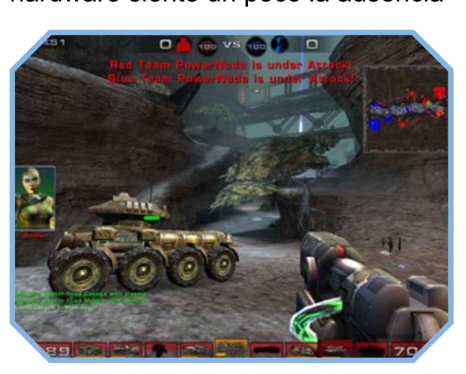
-*Windows Vista Home Basic*: el número de FPS es inferior al visto en XP, pero no se nota gran diferencia si utilizamos nivel de detalle medio. Con todo activado y en 1024*768 tampoco hay demasiados sobresaltos y el engine corre muy bien. En 1280*960 se sienten algunos tirones pero puede jugarse sin problemas.

-*Windows Vista Ultimate*: en esta versión el número de FPS es considerablemente inferior tanto a los vistos en XP como en Home Basic. Al activar todas las opciones gráficas en 1024*768, el rendimiento no es el mejor y en raras ocasiones el juego supera los 20-25 FPS. Además, los tirones son muy notorios cuando se encuentran muchos personajes en pantalla (especialmente al aire libre). En 1280*960 la cosa se pone bastante brava y se necesita deshabilitar algunas opciones gráficas para lograr un rendimiento decente.

F.E.A.R.

El monstruo gráfico por excelencia. Este FPS puede llegar a exprimir al máximo nuestro VGA si elegimos la calidad máxima. Veamos qué sucedió.

-*Windows Vista Home Basic*: al no disponer de una cantidad considerable de RAM (1 GB), la máxima resolución que utilizamos fue 1024*768. En calidad media el juego corre muy bien, sin ningún problema. En cambio, al utilizar calidad máxima, el hardware siente un poco la ausencia de mayor cantidad de RAM, aunque puede jugarse bastante bien más allá de alguna ralentización ocasional.



-*Windows Vista Ultimate*: al seleccionar una calidad media no hubo grandes inconvenientes. Estos surgieron al correr el juego en calidad máxima, ya que los tiempos de carga se elevaron considerablemente, además de producirse algunos tirones molestos al principio de los niveles y en especial al haber muchos enemigos en pantalla.

DOOM 3

Un clásico a la hora de evaluar rendimientos. Se produjeron algunos resultados curiosos:

-*Windows Vista Home Basic*: simplemente no surgieron problemas y el titulo corre como seda en resoluciones altas y con todo activado.

-*Windows Vista Ultimate*: los tiempos de carga se elevaron un tanto, pero el juego siguió funcionando 10 puntos. Sin embargo, en varios niveles se produjeron crashes que me enviaron directamente al escritorio, obligándome a iniciar nuevamente el juego.

UNREAL TOURNAMENT 2004

En ambas versiones el juego funciona diez puntos. Más allá de que los FPS bajan en *Ultimate*, al ser un título con ya varios años, esa diferencia no se hace notoria. El único inconveniente fue que en la versión *Ultimate* tuve que instalar el último patch para poder correrlo, cosa que no fue necesaria con *Home Basic Edition*.



RUNAWAY 2: THE DREAM OF A TURTLE

Este caso es el más curioso. Si bien Runaway 2 no es una aventura gráfica que pida demasiada máquina a pesar de haber salido hace muy poco tiempo, no fue posible correrla en ninguna de las dos versiones de Vista. Al iniciar el juego se produce un error de compatibilidad que impide iniciar la aventura.

FOOTBALL MANAGER 2007

En la versión *Home Basic* no surgieron problemas al correr el juego y se alcanzó un rendimiento similar al visto en Windows XP. En cambio, hubo va-rios problemas con *Ultimate*. En primer lugar, los tiempos de carga prácticamente se duplicaron y seleccionar muchas ligas hace que la experiencia de juego no sea la más agradable. Además, la visualización de los partidos es más lenta que de costumbre y se produjeron algunos colgazos aislados.



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Utilizando *Home Basic* el rendimiento fue prácticamente el mismo al alcanzado en XP. Al utilizar *Ultimate* se produjeron algunos problemas de sonido, más precisamente un delay con respecto a lo visto en pantalla.

CONCLUSIONES (CON LA PARTICIPACIÓN DE ALEJANDRO HERNÁNDEZ)

Actualmente Windows Vista -y en especial su versión *Ultimate*- no es la mejor opción si lo único que queremos es jugar y no disponemos de una muy buena PC. Además, todavía hay errores de compatibilidad que seguramente serán corregidos en un futuro, por lo que de momento la mejor opción sigue siendo XP. Habrá que esperar a que se hagan masivas las nuevas placas de video y que comiencen a salir juegos con más requerimientos para que realmente valga la pena el cambio.

TODO POR DOS PESOS

FILOSOFIA MÁS QUE BARATA

MERCADO DE LOS VJ ACTUAL Y LO QUE VIENE

POR Gabo Longhin

EL 2006 Y SUS REPERCUSIONES

Parece que cada vez que una nueva generación de consolas entra en el mercado, los juegos de PC van a extiguirse, casi tan repentinamente como los dinosaurios desaparecieron. Fuera de las exageraciones el 2006 fue un año difícil para el PC gaming. Parece que Microsoft ha llegado para quedarse un buen tiempo en el mercado del entretenimiento electrónico, y el éxito de su XBOX 360 puede demostrarlo. El hecho de que para la crítica internacional Gears of War haya sido uno de los juegos del año no hace más que demostrar que géneros como los FPS no sean ya prácticamente exclusivos de PC (siendo los Medal of Honor, Halo y Halo2 predecesores de los FPS en consola). Esto ha repercutido en esta plataforma, sólo Half Life 2 episode one se destacó en este género en las computadoras personales. Juego que ya en su segundo episodio dejará de ser exclusivo de PC, para extenderse a la PlayStation3, y probablemente a la 360.
A pesar de todo, otro de los géneros donde la PC sigue reinando fue el protagonista del 2006: los juegos de estrategia, sobretodo los RTS: el excelente Company of Heroes; Dark Crusade y Medieval II Total War fueron los destacados en un muy buen año para los amantes de este género. Los RPG también



pisaron fuerte , liderados por el éxito de Oblivion (compartido con la versión para Xbox360), Neverwinter Nights 2 y Dark Messiah of Might and Magic marcaron el camino de los RPG, pero sin dejar atrás uno de los peores defectos a los que tristemente nos tiene acostumbrados el PC gaming, los juegos que salen a la venta sin terminarse, y que necesitan más de un parche para poder ser jugados como corresponde. Gothic 3 fue el mayor ejemplo de eso, un juego que tenía todo para ser uno de los juegos del año, se transformó en una de las decepciones. Estos problemas, aparte de los cada vez más altos requerimientos de hardware (por ende de dinero a la hora de armar una nueva máquina) y la pérdida de franquicias exclusivas (Half Life 2, Command & Conquer 3) hacen parecer dudoso el futuro de la PC como plataforma de juegos.

MICROSOFT VA POR MÁS: GAMES FOR WINDOWS (GFW), VISTA Y DIRECTX10

Microsoft lanzó esta iniciativa para reposicionar a la PC como plataforma de juegos. Así los juegos "Games For Windows" tendrán que ser compatibles con el pad de la Xbox360; los controles parentales incluidos en Windows Vista y una calificación WinSAT que establece los requerimientos de hardware para poder jugar; una instalación rápida y sencilla, una perfecta estabilidad, ser compatibles con Windows XP o Windows Vista y brindar soporte para monitores widescreen (16:9).
También incluye el Live Anywhere para utilizar el servicio online similar al de Xbox Live. La cuestión es ver si los jugadores de PC -acostumbrados a tener servicios gratuitos para jugar online- aceptarán este sistema que propone la empresa de Bill Gates. Ya el juego Company of Heroes es parte de esta iniciativa, y en el 2007 se esperan Halo 2, Hellgate London, o Alan Wake entre los títulos que formarán parte de GFW. Esperemos que si esta propuesta de Microsoft tiene futuro, logre que los desarrolladores de juegos de PC se dediquen a sacar juegos terminados y sin bugs, o que en el futuro podamos tener juegos cross-platform.
El gigante informático con su nuevo sistema operativo: Windows Vista, promete más beneficios para los gamers, inicialmente por la inclusión del Vista Game Explorer, el cual servirá para tener ordenados los juegos que tenemos instalados en la PC y otorgar un acceso más rápido desde el Start menú. Pero el plato fuerte es sin duda DirectX 10, la nueva API de Windows (exclusiva de Vista) que promete llevar los gráficos de PC a un nuevo grado de realismo, y que sin duda será el Standard para las próximas placas de video antes de finalizar este año. Sin embargo todavía no es necesario molestar al cocodrilo del bolsillo, durante un tiempo seguirán saliendo juegos tanto para dx9 como dx10, y grandes



nombres en el mundo del entretenimiento electrónico como John Carmack han opinado que no es urgente el cambio, ya que el nuevo sistema operativo todavía tiene que madurar y pasará un tiempo para que sea la única opción para los PC gamers. DirectX 9 fue una interfaz de programación muy positiva para los desarrolladores y con la cual hicieron grandes avances en el departamento gráfico; sólo el tiempo -y los juegos- dirán si su versión 10 estará a la altura de las circunstancias.

LO QUE NOS ESPERA EN EL 2007

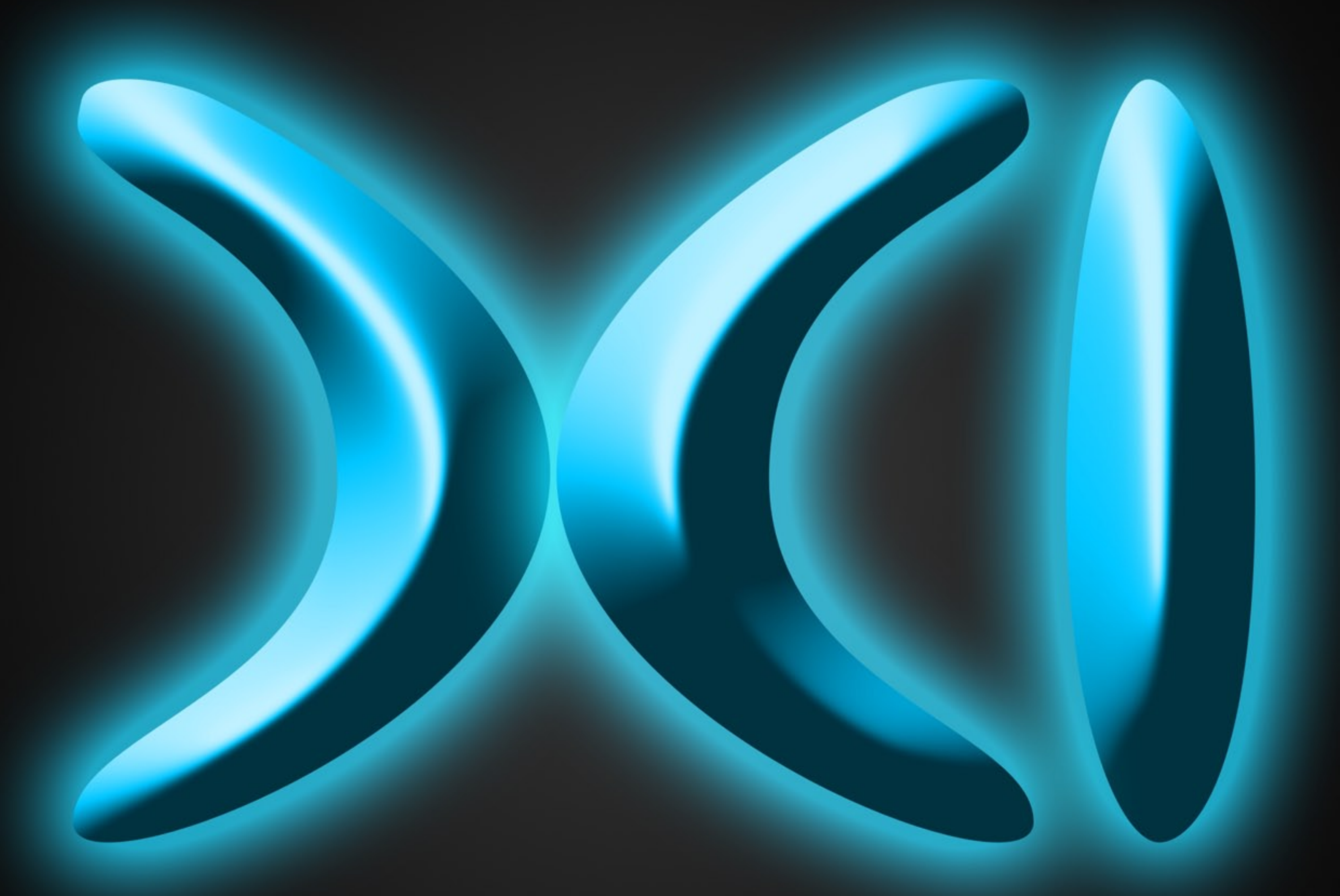
Las consecuencias de la batalla de las consolas se reflejan en el mundo de los juegos de PC. A diferencia de otros años, no hay muchos juegos exclusivos de PC anunciados, sin embargo Crysis y Supreme Commander seguramente saldrán este año a las ventas. El primero con un motor gráfico que promete aprovechar las bondades de DirectX 10 y posicionar a la PC nuevamente como líder en el departamento de gráficos. A su vez el nuevo juego de Chris Taylor es el sucesor espiritual de Total Anihilation, todo un grande entre los RTS (para mas info vean la nota de tapa de GF #20).
La salida Half Life 2 Episode Two será otro de los grandes acontecimientos de este año que comienza, ya que no sólo tendremos más del excelente gameplay al que esta franquicia nos ha acostumbrado, sino que además vendrá con Portal, que promete ser un innovador juego de puzzles en primera persona, y el esperado Team Fortress 2 para el apartado multiplayer. Command & Conquer 3 será el nuevo intento de EA para volver a ser una de las compañías líderes en los juegos de estrategia en tiempo real; esta tercera entrega promete aparte de un nuevo motor gráfico, retomar la historia de GDI vs NOD, veremos el regreso de Kane y por primera vez -dentro de la historia original- habrá una tercera raza (alienígena) en el mundo de C&C. También el 2007 será el momento de ver el nuevo Unreal Tournament en su versión 2007, Bioshock, Alan Wake, Hellgate London.
En el apartado de los MMORPG, otro de los puntos fuertes de la PC, en este año se destaca la expansión de World of Warcraft titulada "The Burning Crusade"; y el esperado The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar

CASUAL GAMER? CROSSPLATFORM? AYUDAAAAAAAAA

A muchos puede asombrarnos la gran cantidad de títulos multiplataformas, y a su vez la escasa cantidad de juegos exclusivos de PC. Hay dos grandes factores a analizar y un tercero que puede ser parte del futuro cercano.
El primero es el creciente costo de desarrollo en los juegos, a ejemplificar Atari en 1982 gastó u$s 100.000 en la conversión de Pac-Man para su sistema de juegos; en cambio el desarrollo de Halo 2, significó un gasto de u$s 40 millones para Microsoft.
Por ello para maximizar los ingresos, las compañias deben vender la mayor cantidad de unidades posibles, y muchas veces en una sola plataforma no basta. Lo que también lleva a analizar si este es uno de los factores del porqué las compañías se aferran a modelos ya establecidos y exitosos de juegos, e innovan muy poco.
Otro aspecto interesante es la tendencia cada vez mayor a desarrollar juegos para los denominados "casual" gamers, que sería el público masivo que solo ve a los videojuegos como un modo más de entretenimiento. Esto nos lleva a juegos más simples, más hechos al gusto "popular". Este tipo de tendencia influye también sobre las plataformas, ya que tener una PC adecuada para disfrutar en buena calidad un juego es mucho más caro que comprar una consola. Y por ende a mayor cantidad de consolas en el mercado, más juegos se desarrollarán para estas, dejando un poco de lado las computadoras.
Y finalmente una palabra que promete ponerse de moda: "Cross-platform" Siempre hemos visto juegos porteados de PC a consola o viceversa (con resultados que alternan de los exitosos GTA, a desastres como Star Trek Legacy). En cambio esta idea va más allá del port o del juego multiplataforma. La idea de que usuarios de distintas consolas y PC puedan compartir partidas online entre PC y consolas del mismo juego ya no es tan lejana: Shadowrun y quizás Unreal Tournament 3 podrían ser los juegos que lleven este concepto a la realidad, aunque por ahora los desarrolladores de UT3 dicen que puede pasar, siempre y cuando el juego no pierda balance.
Estos factores pueden determinar que en estos tiempos las consolas las reciban la mayor parte de la atención. Sin embargo la PC sigue y seguirá siendo una plataforma importante para los videojuegos en la actualidad.



DOMINIO DIGITAL



ONCEAVO AÑO

Una cita semanal con la informática y la tecnología.